291 CD-ACTION NUMER 02/2019 A

PEŁNE WERSJE
VIKINGS WOLVES OF MIDGARD PL EN
MUNIN PL EN

NR 02/2019 (291) INDEX 334561
OD 15.01.2019 DO 11.02.2019
CENA: **10,99 zł** W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 11 MARCA 2019

CD-ACTION®

GRY ROKU 2018

RECENZJA **CS:GO** DANGER ZONE
MEGAKONFIGURATOR **PECETY DLA GRACZY**

PODSUMOWANIE ROKU 2018 □ CS:GO – DANGER ZONE □ SUPER SMASH BROS. ULTIMATE □ PRZEGLĄD GIER VR □ MEGAKONFIGURATOR: PECETY DLA GRACZY

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 02
9 771426 291907

Szczęśliwego
Nowego Roku!
stabilnych fps-ów
niskich lagów
zmniejszających się kupek wstydu
życzy redakcja <3

CDA na FB

NA CZAS

Wielokrotnie czytaliście o dedlajnach w CD-Action – że ciężko jest, że gry wychodzą tuż przed wysyłką i trzeba zarywać nocki, że drukarnia nas nienawidzi, bo (najczęściej nie z winy redakcji i/lub dla dobra pisma) naginamy terminy. Możecie więc wyobrazić sobie nasze szczęście, kiedy dowiedzieliśmy się, że ten numer robić będziemy znacznie krócej. Po pierwsze: trochę dni roboczych wyjął nam z życia okres świąteczny; po drugie: zaplanowana konserwacja maszyny drukarskiej sprawiła, że wysyłkę przesunięto z poniedziałku na piątek (w tę niekorzystną stronę). Ups. Spodziewaliśmy się więc najgorszego dedlajnu od bardzo dawna. A tu proszę, wydarzył się świąteczny cud: tym razem branżowe terminy zgrały się dobrze, nikt nie zrzucił tekstu długo po terminie, Allor dostarczył screeny na czas, pizza była smaczna, a Papkin nie przeżył przygody swojego życia akurat w momencie najbardziej kluczowym dla cyklu wydawniczego pisma. Słowem: niemożliwe stało się możliwe.

Życzę Wam (i reszcie redakcji), żeby cały 2019 był pełen takich miłych zaskoczeń. Również w branży gier.

Miłej lektury, dobrej zabawy!

Dawid Bojarski

O tytuł gry roku 2018 biło się kilku naprawdę mocnych zawodników. Ostatecznie wygrał...

SPIS TREŚCI

GRY

Epicentrum ... 004
Newsy ... 005

W PRODUKCJI

The Outer Worlds ... 008
Psychonauts 2 ... 010
Inkulinati ... 012
Conan Unconquered ... 014
Void Bastards ... 016
Hide or Die ... 017

JUŻ GRALIŚMY

Hades ... 018
We. The Revolution ... 020
Bitter Tides ... 022

RECENZJE

GameWalker ... 024
Tetris Effect ... 031
Déraciné ... 032
Beat Saber ... 033
Creed: Rise to Glory ... 034
Subnautica (PS4) ... 035
Book of Demons ... 036
Kingdom: Two Crowns ... 038
CS:GO – Danger Zone ... 040
Dusk ... 042
Euro Truck Simulator 2: Bałtycki szlak ... 044
Bladed Fury ... 045
Desert Child ... 046
Kenshi ... 047
The Sims 4: Zostań gwiazdą ... 048
Crusader Kings II: Holy Fury ... 050
Insurgency: Sandstorm ... 051
Bendy and the Ink Machine ... 052
New Super Mario Bros. U Deluxe ... 054
Gris ... 056
Iris.Fall ... 058
Broken Reality ... 059
Super Smash Bros. Ultimate ... 060
Katamari Damacy Reroll ... 063
Jagged Alliance: Rage! ... 064
Kaszanka Zone: Lucius III ... 065

PUBLICYSTYKA

Gry roku 2018 ... 066
Wydarzenia 2018 ... 086
Mózg na Tetrisie ... 092
Los Santos Parano ... 094
Sfałszuj mi piksele ... 098
Felieton: Kolejny felieton... ... 100
Felieton: Zapomniane przygody ... 101
Mario vs. Predator ... 102
Felieton: Przepraszam, czy tu psują? ... 106
Felieton: Zło niekonieczne ... 107
Robbo z Avalonu ... 108
Szpile ... 126

TECHNOLOGIE

MEGAKONFIGURATOR

Desktopy dla graczy ... 112

TESTY

Zotac GeForce RTX 2080 Ti AMP Extreme ... 118
MSI GeForce RTX 2080 Gaming X Trio ... 118
Smartfon Xiaomi Pocophone F1 ... 119
Smartfon Asus ZenFone 5 ... 119
Słuchawki bezprzewodowe Razer Nari Ultimate ... 120
Słuchawki Genesis Radon 720 ... 121
Mikrofon studyjny Hiro Omili ... 121
Klawiatura mechaniczna Lenovo Y Gaming Mechanical Switch Keyboard ... 121

INNE

Na Luzie ... 110
Action Redaction ... 122
Prenumerata ... 125
Loot ... 128

INDEKS GIER

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 12.02.2019

Beat Saber ... 033
Bendy and the Ink Machine ... 052
Bitter Tides ... 022
Bladed Fury ... 045
Book of Demons ... 036
Broken Reality ... 059
Conan Unconquered ... 014
Creed: Rise to Glory ... 034
Crusader Kings II: Holy Fury ... 050
CS:GO – Danger Zone ... 040
Desert Child ... 046
Déraciné ... 032
Dusk ... 042
Euro Truck Simulator 2: Bałtycki szlak ... 044
Gris ... 056
Hades ... 018
Hide or Die ... 017
Inkulinati ... 012
Insurgency: Sandstorm ... 051
Iris.Fall ... 058
Jagged Alliance: Rage! ... 064
Katamari Damacy Reroll ... 063
Kenshi ... 047
Kingdom: Two Crowns ... 038
Lucius III ... 065
New Super Mario Bros. U Deluxe ... 054
The Outer Worlds ... 008
Psychonauts 2 ... 010
The Sims 4: Zostań gwiazdą ... 048
Subnautica (PS4) ... 035
Super Smash Bros. Ultimate ... 060
Tetris Effect ... 031
Void Bastards ... 016
We. The Revolution ... 020

EPICENTRUM

Bada strefy sejsmiczne: **Papkin**

Pierwsze wstrząsy odczuliśmy z początkiem grudnia, kiedy Tim Sweeney, założyciel Epic Games, ogłosił, że firma uruchomi własny sklep. Gdy ten wystartował, podczas gali The Game Awards, byliśmy świadkami małego trzęsienia ziemi.

Producent Fortnite'a i dysponent technologii Unreal Engine ma prosty sposób na skuszenie developerów. Niską marżę. Epic zatrzyma dla siebie raptem 12% zysków ze sprzedaży tytułu, znacznie mniej niż konkurencyjny Steam.

Valve zareagowało błyskawicznie, wprowadzając nowe zasady, w myśl których producenci najlepiej sprzedających się tytułów mogą liczyć na lepsze warunki (nadmieńmy jednak, że i tak będą zarabiać mniej niż u Epica). To sensowny krok, bo duzi wydawcy pomału uciekają ze Steama, stawiając na własne platformy dystrybucji (Uplay, Origin, Bethesda.net czy Battle.net)... ale taka polityka rozjuszyła niezależnych developerów. „Czy naprawdę na rynku coraz bardziej konkurencyjnych sklepów dzieje się tak źle, że Valve musi dotować duże studia?" – retorycznie pytał na Twitterze Rami Ismail (Nuclear Throne). „Czuję się tak, jakbym łożył na ewentualną premierę RDR-a 2 na Steamie" – wtórował mu Tyler Glaiel (The End Is Nigh).

Epic Games Store ma być gościnny i transparentny, nad czym czuwa jego dyrektor wydawniczy Sergey Galyonkin, szerokiej publiczności znany przede wszystkim jako założyciel SteamSpy'a. Czyli serwisu, który przez ostatnie trzy lata wyliczał zbyt poszczególnych tytułów na Steamie (oraz średni czas obcowania z nimi) i który był na tyle dokładnym narzędziem, że powszechnie korzystały z niego branżowe media. „Był", bo wskutek zmiany polityki Valve (nasze listy zakupów i życzeń nie są już widoczne dla innych użytkowników serwisu) od kwietnia ubiegłego roku jakiekolwiek szacunki są mocno utrudnione.

Galyonkin obiecuje (na łamach Kotaku), że **Epic Games Store „da developerom więcej informacji na temat ich gier, niż SteamSpy kiedykolwiek mógł"**. Tłumaczy też dziennikarzom wizję serwisu. Na platformie Epica nie pojawią się fora dyskusyjne („przez toksyczność, jaką wywołują"), natomiast producenci mogą zintegrować swoje karty katalogowe z Redditem i Discordem. Epic Games Store ma zachęcać do kontaktów na linii użytkownik-autorzy, a nie do bombardowania gier negatywnymi recenzjami użytkowników (tzw. review bombing).

Pierwsi chętni już wystawili swoje dziełka w cyfrowych witrynach. Wczesna wersja Hadesa (zapowiedź w numerze), nowej gry autorów Bastiona, jest dostępna wyłącznie w Epic Games Store. Podobnie jak Ashen, wcześniej zapowiadany tylko na XBO, oraz nadchodzący pecetowy port Podróży, którą dotychczas mogliśmy ogrywać tyko na platformach Sony. Dwa ostatnie odcinki The Walking Dead: The Final Season ominą Steama. Również twórcy Satisfactory (ci od Goat Simulatora) wycofali się z obecności na platformie Valve i usunęli steamową kartę nowej gry. Rebel Galaxy Outlaw studia Double Damage przynajmniej przez rok będzie można kupić tylko za pośrednictwem nowej platformy. Nie do końca jasny jest los Genesis Alpha One, wydawanego przez Team17, ale warto odnotować, że wydawca usunął ze sklepu Gabe'a Newella grywalną wersję produkcji. Przynajmniej przez jakiś czas tytułem na wyłączność EGS będzie również World War Z autorstwa Saber Interactive (TimeShift).

Epic Games Store ma być gościnny i transparentny.

Pierwsza transza nie imponuje, a ceny w większości nieszczególnie różnią się od oferty konkurencji. Ale Epic ma asa w rękawie, a nawet: kilkadziesiąt asów. **Firma chce przyciągnąć klientów rozdawnictwem.** Współzałożyciel studia Tim Sweeney obwieścił na łamach GamesIndustry.biz: „W 2019 w sklepie co dwa tygodnie pojawi się jedna bezpłatna gra. Epic sfinansuje te darmowe wersje". Nie są to czcze słowa – jeszcze pod koniec roku nieodpłatnie mogliśmy pobrać Subnautikę i Super Meat Boya.

Po umiarkowanych sukcesach Paragona i Unreal Tournament Epic znów jest na ustach wszystkich. Fortnite szturmem zdobył rynek i dziś, z ponad 200 mln zarejestrowanych użytkowników i rekordem w postaci 8,3 mln jednoczesnych graczy, stanowi popkulturowy fenomen, z którym muszą się liczyć najwięksi (w tym Sony, które zdecydowało się zezwolić na cross-play z PS4, przed czym przy różnych okazjach wzbraniało się rękami i nogami). Jeśli wierzyć techcrunch.com, Epic Games zainkasowało w zeszłym roku 3 mld dolarów zysku. To mniej więcej tyle, ile Starbucks czy Amazon... i choćby dlatego nowej platformy dystrybucji, choć ta dopiero próbuje zatrząść rynkowym status quo, nie należy lekceważyć. |CDA|

Nowy Doom

PC John Romero zapowiedział Sigil – dziewięć etapów singlowych i dziewięć map multi do Dooma. Całość zostanie wydana w lutym 2019 w formie kolekcjonerskiej, w ramach uczczenia 25-lecia kultowej gry id Software. Wersja podstawowa kosztować będzie 40 dolarów, kolekcjonerka natomiast – aż 166 dolarów.

www.romerogames.ie

Nie czas na Two Worlds III

BIZ O tym, że trzecia część Two Worlds powstaje, wiemy już od 2016 roku, jednak wygląda na to, że na kolejną odsłonę serii jeszcze poczekamy. Od premiery ma nas bowiem dzielić nawet pięć lat. Na pocieszenie Reality Pump tworzy obecnie dodatek do ośmioletniej już drugiej części TW, Shattered Embrace.

www.realitypump.com

Bestsellery 2018 na Steamie

PC Steam po raz kolejny wyjawił, które gry najlepiej sprzedawały się na platformie w mijającym roku oraz w które najczęściej grano. W pierwszej kategorii Valve swoim zwyczajem nie podało ani miejsc, ani przychodów wygenerowanych przez poszczególne produkcje, jednak nie przeszkadza to w przyjrzeniu się najlepszej dziesiątce.

Gry, który przyniosły w 2018 roku najwyższe przychody brutto.

» Assassin's Creed Odyssey
» Counter-Strike: Global Offensive
» Dota 2
» Far Cry 5
» GTA V
» Monster Hunter: World
» PUBG
» Rainbow Six: Siege
» Rocket League
» Sid Meier's Civilization VI
» The Elder Scrolls Online
» Warframe

Produkcje, w które w tym roku grała jednocześnie największa liczba graczy.

1. Counter-Strike: Global Offensive
2. Dota 2
3. GTA V
4. Monster Hunter: World
5. Path of Exile
6. PUBG
7. Rainbow Six Siege
8. Realm Royale
9. Team Fortress 2
10. Warframe

store.steampowered.com

PUBG ma się dobrze

PC PS4 XBO Według serwisu The Verge PUBG Mobile zgromadził ponad 200 milionów użytkowników, przy czym dane te nie uwzględniają statystyk z Chin i Indii. A wieść niesie, że na Półwyspie Indyjskim chętniej wybierana jest produkcja Bluehole, jako że posiada ona zdecydowanie niższe wymagania sprzętowe od Fortnite'a. Dodając do tego ponad 50 milionów egzemplarzy PUBG-a sprzedanych na XBO i PC oraz niedawną premierę tytułu na PS4, można chyba stwierdzić, że gra, która zapoczątkowała boom na battle royale, wciąż dobrze sobie radzi.

www.theverge.com

Bethesda strikes again

PC PS4 XBO Szum medialny wokół Fallouta 76 nie milknie. Po fatalnym przyjęciu tytułu oraz szeregu wizerunkowych wtop Bethesda postanowiła poprawić swój PR. Tuż przed świętami firma ogłosiła, że wszyscy posiadacze F76 otrzymają Fallout Classic Collection na PC – zestaw zawierający dwie pierwsze części serii oraz tę z podtytułem Tactics. Jednocześnie developerzy wciąż walczą z cheaterami, którzy wykorzystują bardzo łatwy proces modowania Fallouta 76, by osiągnąć przewagę na Pustkowiach. Nie obyło się jednak bez faux pas – bany otrzymali nie tylko oszuści, ale także wszyscy użytkownicy modyfikacji do gry. Tyle dobrego, że nie były one permanentne – wystarczyło bowiem napisać... wypracowania na temat „Dlaczego używanie oprogramowania do cheatowania autorstwa osób trzecich jest szkodliwe dla społeczności gry online". Jak dotąd Bethesda w żaden sposób nie skomentowała natomiast doniesień z Reddita, którego użytkownicy w plikach gry wypatrzyli możliwość pojawienia się tzw. lunch boksów. Pozwolić mają one na korzystanie z bonusów do statystyk. Jeśli weszłyby w życie, firma złamałaby przedpremierową obietnicę, według której za pieniądze w grze kupimy jedynie przedmioty kosmetyczne.

www.bethesda.net

57,5

miliona graczy spędziło choćby chwilę w Grand Theft Auto V na PlayStation 4. Dane te poznaliśmy przypadkowo za sprawą akcji „My PS4 Life". Z okazji piątych urodzin PS4 Sony stworzyło specjalną stronę, na której można było obejrzeć filmowe podsumowanie swojej zabawy przy konsoli – liczbę godzin spędzonych na grze itp. Wśród informacji pojawiło się także najrzadsze zdobyte przez nas trofeum, wraz z liczbą graczy, którym ta sztuka się udała. Wiedząc, jaki procent graczy danego tytułu zdobyło dane osiągnięcie, łatwo wyliczyć łączną liczbę użytkowników poszczególnych produkcji.

www.gamstat.com

Penisgate w EA

BIZ Przed świętami Bożego Narodzenia zawrzało w irlandzkim oddziale Electronics Arts. Jean-Philippe Garnet stracił posadę szefa EA Galway po tym, jak jedna z pracownic oskarżyła go o molestowanie seksualne. Według zeznań Garnet podczas wideorozmowy z podwładną oświadczył, że nie będzie „porównywał z nią długości swojego przyrodzenia". Kobieta poczuła się tym dotknięta na tyle, by zgłosić sprawę do sądu. Linia obrony Garneta opiera się na fakcie, iż pracownica opacznie zrozumiała jego słowa, które były po prostu skrótem myślowym, a w dodatku Simmons od dawna miała czyhać na posadę mężczyzny, który stanowisko objął pół roku temu. Wcześniej pracował przez 20 lat w Microsofcie.

www.ea.com

E SPORT E SPORT E SPORT

Wtopa Fortnite'a

PC PS4 XBO Na dwa dni przed finałami pierwszego amerykańskiego turnieju Winter Royale Epic Games postanowiło dodać do Fortnite'a Infinity Blade. Miecz z mobilki Epica pod tym samym tytułem pojawiał się zaledwie jeden na całą mapę (zawsze w tym samym miejscu) i nie tylko podwajał punkty zdrowia, ale też odnawiał je po każdym zabójstwie. Ponadto zwiększał szybkość poruszania się postaci oraz miał świetne statystyki. Być może przeszłoby to bez większego echa, gdyby nie fakt, iż pula nagród Winter Royale wynosiła milion dolarów i wielu graczy przygotowywało się do walki o zwycięstwo przez wiele tygodni tylko po to, by wszystko zrujnowało pojawienie się niszczącego balans rozgrywki przedmiotu. Miecz dość szybko został usunięty z gry.

www.epicgames.com

StarCraft II wraca do Katowic

PC Podczas nadchodzącego Intel Extreme Masters 2019 w Katowicach odbędzie się 36. edycja turnieju w StarCrafta II. Na przełomie lutego i marca o pulę nagród przekraczającą 250 tysięcy dolarów walczyć będzie 76 najlepszych graczy, wśród których nie zabraknie mistrza świata WCS Joona „Serrala" Sotala. Zwycięzca, poza solidnym czekiem, dostanie także automatyczną kwalifikację do finałów WCS 2019.

www.intelextrememasters.com

Czwarty reżyser Uncharted

BIZ Plan ekranizacji przygód Nathana Drake'a opuścił reżyser Shawn Levy („Noc w muzeum"), który postanowił skupić się na filmie „Free Guy". Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, iż to już czwarta zmiana za kamerą powstającego od 2017 roku „Uncharted".

www.sony.com

Warhammer 40,000 z serialem

BIZ Games Workshop wyprodukuje serial animowany w świecie Warhammera 40,000. Wyreżyseruje go Richard Boylan, a o jakość scenariusza obracającego się wokół losów Krwawych Aniołów zadbają współpracownicy wydawnictwa tworzącego powieści osadzone w uniwersum WH40K.

www.games-workshop.com

Niet dla Hollywood

BIZ Dmitrij Głuchowski, autor cyklu „Metro", nie zgodził się na ekranizację pierwszej części („Metro 2033") przez amerykański koncern MGM. Jak wyjaśnił autor w rozmowie z portalem VG247, producenci filmu chcieli przenieść akcję do stolicy USA, co nie miałoby sensu.

www.m-e-t-r-o.ru

Exodus nadejdzie...

PC PS4 XBO ...szybciej, niż zakładano. W przypadku gier AAA przyzwyczajeni jesteśmy do przekładania premier na dalsze terminy. Tymczasem studio stojące za Metro: Exodus poinformowało, że produkcja trafi do sklepów tydzień wcześniej, niż przewidywano. Prace nad tytułem zakończyły się 13 grudnia, co pozwoliło 4A Games przesunąć premierę na 15 lutego 2019. Oznacza to, że FPS osadzony w uniwersum Dmitrija Głuchowskiego zadebiutuje tuż przed Far Cry: New Dawn oraz Crackdownem 3.

www.metrothegame.com

80

procent graczy straciła karcianka Valve, Artifact, w niespełna dwa tygodnie od premiery. Tytuł, który rekordowo zanotował 60 tysięcy zalogowanych jednocześnie użytkowników (co dało mu piąte miejsce na Steamie), utrzymał przy sobie zaledwie garstkę początkowego fanbase'u. To tym bardziej zaskakujące, że za grę trzeba zapłacić 76 złotych. Oznacza to, że fani odchodzą od produkcji mimo zainwestowanych w nią pieniędzy. Tendencja spadkowa trwa – W dniu wysyłki numeru do druku serwery karcianki odwiedziło maksymalnie 6843 graczy. Jedynym ratunkiem dla umierającego Artifacta wydaje się przejście na model free-to-play.

store.steampowered.com

Nowa gra twórców Agony – Succubus

BIZ Po zapowiedzi survival horroru Paranoid przyszedł czas na kolejną produkcję Madmind Studio. Polski developer ogłosił spin-off debiutanckiego dzieła firmy, kontrowersyjnego Agony. Wcielimy się w nim w nową królową Piekła, Sukkuba, a fabuła ma obracać się wokół zemsty tejże za zdradę, jakiej dopuściły się na niej zbuntowane demony. Rozgrywka opierać będzie się na brutalnej walce, elementach horroru oraz znanym z Agony stylu graficznym. W Succubusie otrzymamy także elementy RPG – obecne będą drzewko umiejętności oraz ekwipunek. Madmind Studio zaprezentowało na razie jedynie koncept gameplayu, premiera gry pozostaje więc nieznana.

www.madmind-studio.com

Dwa miliony Detroit

PS4 Przyjęte całkiem nieźle przez krytyków Detroit: Become Human osiągnęło, jak się okazuje, także sukces komercyjny. Produkcja Quantic Dream sprzedała się łącznie w dwóch milionach egzemplarzy. Statystyki zawierają zarówno cyfrowe, jak i pudełkowe wersje gry, która zgarnęła niedawno nominację do The Game Awards w kategorii „Najlepsza fabuła". Nie może więc dziwić, że szef studia, David Cage, nie wyklucza sequela Detroit. Tymczasem developer może cieszyć się dobrym wynikiem finansowym, którego firmie pogratulowało za pośrednictwem mediów społecznościowych Sony.

www.quanticdream.com

PODRÓŻE ODKSZTAŁCAJĄ

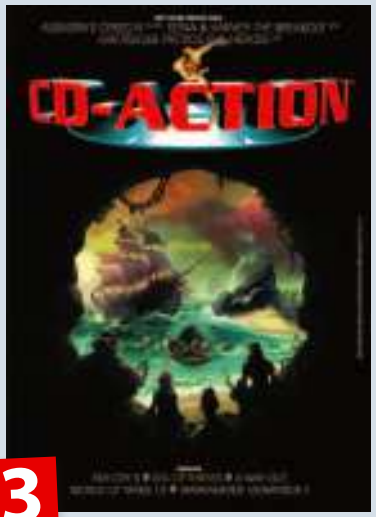
Okładka roku

Kingdom Come króluje

Zwycięstwo numeru urodzinowego z grafiką z Kingdom Come: Deliverance nie jest zaskoczeniem, podobnie jak pozostałe okładki na podium. O ile jednak pierwsze miejsce w waszym głosowaniu otrzymało ponad jedną trzecią głosów, to między drugim a trzecim walka toczyła się do samego końca i ostatecznie Lara z numeru 06/2018 zwyciężyła z zaledwie dwuipółprocentową różnicą.

1 04/2018

2 06/2018



3 05/2018

JUŻ WKRÓTCE

Resident Evil 2

PC PS4 XBO Najbardziej wyczekiwana gra stycznia. Capcom postanowił odświeżyć klasyczny survival horror i wszystko wskazuje na to, że dostaniemy remake idealny.

25.01

Kingdom Hearts III

PS4 XBO Gotowi na koniec prawie siedemnastoletniej przygody? Pamiętajcie, żeby najpierw nadrobić sto pięćdziesiąt poprzednich części (albo przynajmniej kompilacje 1.5, 2.5 oraz 2.8...).

29.01

Ace Combat 7: Skies Unknown

PC PS4 XBO Dwa lata po pierwszej zapowiedzi w CD-Action myśliwce wreszcie wylatują z hangaru. Allor już założył pilotkę i szalik.

01.02

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
STYCZEŃ	
15 Onimusha: Warlords (slasher)	PC, PS4, XBO, NS
15 Smoke and Sacrifice (survival)	PS4, XBO
15 The Grand Tour Game (wyścigi)	PS4, XBO
15 Vane (przygodowa)	PS4
15 The Walking Dead – The Final Season... (przygodowa)	PC, PS4, XBO, NS
17 Hell Warders (action RPG)	PC, PS4, XBO, NS
17 Octahedron: Transfixed Edition (platformowa)	NS
18 Ace Combat 7: Skies Unknown (symulator)	PS4, XBO
18 Travis Strikes Again: No More Heroes (akcja)	NS
21 Night of the Blood Moon (roguelike)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
22 A Fisherman's Tale (logiczna)	PC, PS4
22 At Sundown (akcja)	PC, PS4, XBO, NS
23 Jon Shafer's At the Gates (strategiczna)	PC
23 Slay the Spire (roguelike/karciana)	PC
24 Battlefleet Gothic: Armada II (RTS)	PC
24 Smite (MOBA)	NS
25 Resident Evil 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
25 Tropico 6 (ekonomiczna)	PC
29 Quar: Infernal Machines (strategia turowa)	PS VR
29 Kingdom Hearts III (RPG)	PS4, XBO
30 Dragon: Marked for Death (action RPG)	NS

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
31 Sunless Skies (RPG)	PC
LUTY	
01 Ace Combat 7: Skies Unknown (simulator)	PC
05 Riot: Civil Unrest (RTS)	NS
05 The Occupation (przygodowa)	PC, PS4, XBO
05 V-Rally 4 (wyścigi)	NS
06 Overkill's The Walking Dead (FPS)	PS4, XBO
07 Ape Out (akcja)	PC, NS
08 Pipe Push Paradise (logiczna)	XBO
08 God Eater 3 (action RPG)	PC, PS4
12 Outward (RPG)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali: Ninho i Papkin

PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: NAJPEWNIEJ BRAK
OUTERWORLDS.OBSIDIAN.NET

RPG • SPACE OPERA • HUMOR • NEW VEGAS

THE OUTER WO

Złapie stopa: **Monk**

„Wszędzie wnętrzności i śmierć! Strzały, zgrzytanie zębami i bezrobotni! Jeśli ktokolwiek to słyszy, niech przyśle pomoc!". Tak brzmi wezwanie radiowe, które miga w gameplayu nowego erpega science fiction Obsidianu. Humor w stylu Douglasa Adamsa nie będzie jedyną jego siłą. Studio odpowiedzialne za Fallouta: New Vegas wreszcie ma coś dla tych, którzy wyglądali kontynuacji.

Wprawdzie licencji od Bethesdy nie ma, akcja rozgrywa się w dalszej przyszłości, a my szaleć będziemy na rubieżach galaktyki, a nie w Nevadzie, ale skojarzeń z postapokaliptyczną serią nie powinno zabraknąć. Trudno zresztą, by było inaczej, skoro **za tworzoną od dwóch lat produkcję odpowiadają Tim Cain i Leonard Boyarsky – współautorzy sukcesu pierwszych Falloutów**.

Jak się spało?

Nasz awatar – ulepiony w zaawansowanym kreatorze postaci, ale niemy i z twarzą zawsze poza kadrem – obudzi się w komorze kriogenicznej. Jako jeden z tysięcy kolonistów spakowanych do sunącej przez próżnię chłodni miał zasiedlić najdalsze sektory zbadanego kosmosu. Coś jednak poszło nie tak i jego pobyt w lodówce trwał nie kilka, ale siedemdziesiąt lat. Pod jego „nieobecność" świat poszedł naprzód. Kraniec galaktyki nie tylko został zurbanizowany, ale i obrodził neonami megakorporacji walczących o władzę z pomocą najemnych armii. Niczym pionier żegnający kryptę bohater musi odnaleźć się w nowej rzeczywistości, a także ocenić, czy widzi się w roli wybawcy. Reszta kolonistów nadal pozostaje bowiem w kriostazie, a po tak długim czasie wybudzić potrafi ich tylko rozczochrany badacz renegat, który przywrócił do życia także nas.

Cain i Boyarsky zastrzegają, że pomagać mu nie trzeba – jeśli wolimy grać szumowiną, możemy wydać wskrzesiciela dyrektorom korporacji, inkasując sowite wynagrodzenie. **Główny wątek da się zresztą ukończyć, zabijając po drodze wszystkich enpeców.** Poza tym twórcy nie chcą narzucać kierunku podróżowania, więc dość szybko zdobędziemy prywatny prom, służący też jako baza wypadowa. To on umożliwia przemieszczanie się – bez siadania za sterami – między dwiema planetami, ich księżycami i stacjami kosmicznymi. O wielkości świata nie wiadomo wiele, ale rozmiar map uzasadnia obecność punktów szybkiej podróży, a utrudnienia w eksploracji mają wynikać głównie z ograniczonego skalowania się przeciwników. Najpewniej z początku będziemy trzymać się okolic tylko jednej, gęsto zaludnionej planety – drugi glob autorzy określają mianem niebezpiecznego, niezdatnego do kolonizacji „pustkowia". Brzmi znajomo?

Praworządny zły

Opublikowany zapis rozgrywki pokazał m.in. osiedle ulokowane wśród egzotycznej, godnej No Man's Sky zieleni. Grający trafił do niego, kierując się zacytowanym na początku dramatycznym apelem. Chociaż na miejscu zagrożenie wydaje się zażegnane, nadawca wiadomości i tak prosi o pomoc w odzyskaniu wyników pewnych badań. Fabryka, do której wiodą ślady, ma ilustrować charakteryzującą TOW swobodę działania. W tym przypadku można zdradzić mocodawcę, dogadać się z panną, która podprowadziła dokumenty, i utorować jej jedną z dróg ucieczki. Na ścieżce wybranej w demie czekają

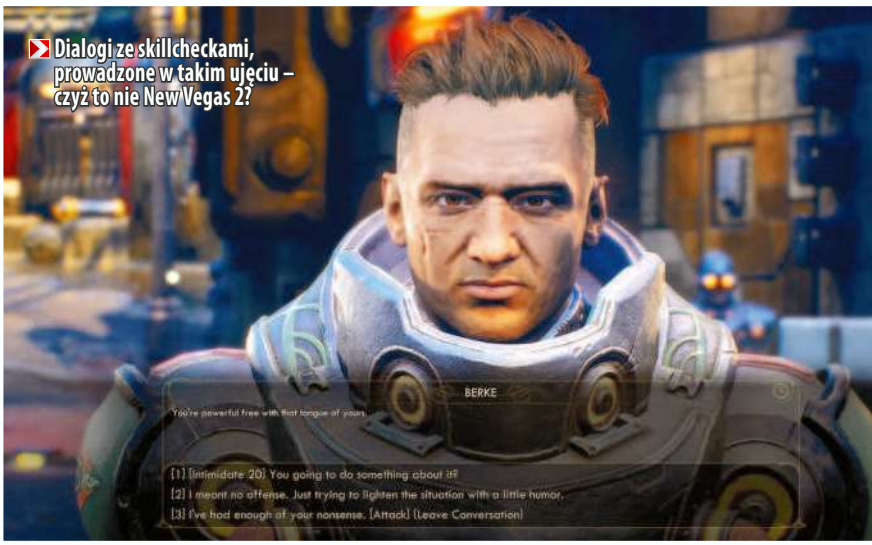
Bez igraszek

Charakterystyczne czynności znane z nowych Falloutów pojawią się w TOW w wygodniejszej postaci. Ani otwieranie zamków, ani łamanie haseł – na zwiastunie przeprowadzane na ekranie z charakterystycznym żółtym fontem – nie będą zmuszać do zabawy minigrami. Z kolei w skradaniu się pomogą wyświetlane nad głowami przeciwników ikony informujące o stanie ich zaniepokojenia.

Na gameplayu wymiana ognia wyglądała tak sobie, ale wybór broni będzie niemały.

Świat gry będzie opanowany przez drapieżne megakorporacje i ich armie.

RLDS



Dialogi ze skillcheckami, prowadzone w takim ujęciu – czyż to nie New Vegas 2?

Zapowiada się nowy Fallout: New Vegas.

strażnicy – i trzeba albo znów zmienić front, albo jakoś się ich pozbyć.

Podobno większość problemów rozwiąże i przemoc, i spryt skradającego się złodzieja, i perora w oknach dialogowych. Te ostatnie zdradziły obecność **testów zdolności w rodzaju zastraszania, ale także falloutową możliwość odgrywania przygłupa**. Jedną z naiwnych wypowiedzi protagonisty skomentowała nawet, wtrącając się do dyskusji, nasza rezolutna towarzyszka Ellie. Poza tym kompani pomogą nam w skillcheckach, dostaną też misje kształtujące relacje z bohaterem. Źle potraktowany lub zniesmaczony naszym postępowaniem załogant obrazi się i odejdzie, za to, o dziwo, zabraknie romansów. Autorzy mierzą w udział sześciu towarzyszy – i wszystkich poznamy już we wczesnej fazie gry. W demie graczowi asystowało dwóch enpeców jednocześnie. Niestety chyba nie ma co liczyć na filozoficzne dysputy z samoświadomymi robotami – zapowiedzi autorów sugerują, że ADA, nasza pokładowa SI, należy do nielicznych przykładów elektroniki tego rodzaju.

Bierz go, Psimięs!

Pomocnicy, których weźmiemy ze sobą, zaangażują się również w walkę. Każdy emituje premie do statystyk i dysponuje atakami specjalnymi, np. twardziel Felix, zapewne przewidziany do roli tanka, powali ofiarę na ziemię. Na pierwszych materiałach wymiana ognia nie wygląda spektakularnie, a futurystyczny rewolwer brzmi jak byle kapiszonowiec, ale i tym na swój sposób gra przypomina trójwymiarowe Fallouty. Poza tym w arsenale pojawi się szeroki wybór oręża białego, m.in. kosa energetyczna, a także unikaty w rodzaju pukawki pomniejszającej cele. Dzięki craftingowi zabawki da się modyfikować, w związku z czym rzeczone ostrze np. zacznie podpalać kiereszowanych.

Czy gra pokaże w groteskowym zbliżeniu takiego gorejącego, tracącego czerep trupa? Tego jeszcze nie wiemy, za to **za sprawą namiastki systemu celowania VATS sami będziemy mogli na chwilę spowolnić czas**. Bullet time zwiększy obrażenia, a także dostarczy informacji o kondycji, pancerzu i przynależności frakcyjnej celu. W zestawie z kołem wyboru broni pomoże to szybko przeplatać ataki czy w idealnym momencie wysadzić beczkę z paliwem. Na działanie spowalniacza czasu na pewno będą wpływać perki, chociaż o tych wiadomo akurat tyle, że będzie ich wiele. Co ciekawe, zdobywanie ich będzie można przyspieszyć, akceptując wady prowadzonej postaci (patrz: ramka).

W dużym siła

TOW zapowiada się na pasjonującą przygodę. Z jednej strony spodziewam się science fiction bez zadęcia – w końcu dokumenty, których poszukiwano w demie, dotyczyły działania pasty do zębów hamującej apetyt, a naukowiec, który wybudza bohatera, podejrzanie przypomina Ricka Sancheza. Z drugiej zaś wpół retrofuturystyczny świat kapitalizmu ostatecznego może posłużyć za tło zręcznie nakreślonej space opery. A ponieważ Obsidian został przejęty przez Microsoft, może obejdzie się bez oszczędzania na kontroli jakości i tym razem ich gra będzie już w dniu premiery działać bez większych zgrzytów. Dla Bethesdy cios byłby podwójnie bolesny – jeśli nie bardziej, bo już ogłoszono, że w TOW nie będzie jakichkolwiek mikrotransakcji. **|CDA|**

Zawady i przewagi

Kiedy gra zauważy, że mamy problem z jakimś aspektem rozgrywki, np. że często dajemy się pogryźć szczurowatym raptidonom, może zaproponować wpisanie nam do karty postaci permanentnej wady. Akceptacja oznacza, że podczas każdej walki z tymi szkodnikami atrybuty postaci będą obniżane, za to pozwoli to nam od razu wykupić dodatkowy perk. Wśród wielu możliwych wad znajdą się np. lęk przed nocą, robotami albo ogniem, ale takich minusów można przyjąć zaledwie kilka.

PRODUCENT: DOUBLE FINE PRODUCTIONS
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: BRAK
WWW.PSYCHONAUTS.COM/PSYCHONAUTS2

PLATFORMOWA • KOMEDIA • MEDIUM

„Baczność! Zastęp – meldować!", ryczy: **Druh Oboźny**

Czuwaj, druhu oboźny! Zastępowy Papkin melduje zastęp CD-Action, hufiec: Bauer, na apelu. Stan: zgodny, sprawdzony, jeden (Allor) w latrynie!

PSYCHONAUTS 2

Poetyka zbiórki harcerskiej wydaje się w tym tekście adekwatna, bo zuchy z Double Fine, prowadzone przez druha Schafera, debiutowały platformówką toczącą się w quasi-skautowskim obozie. Tyle że u Psychonautów zdobycie sprawności skutkowało nie bajerancką naszywką – a w każdym razie nie tylko nią – ale nauką psionicznych mocy.

I'm the milkman

Gloria Von Gouton to starej daty aktorzyca, którą do szpitala dla obłąkanych wpędziła choroba afektywna dwubiegunowa. Gdy Raz, podróżujący po umysłach Psychonauta in spe, dostaje się do wnętrza jej głowy, trafia na deski teatru. Na scenie dziecięcy aktorzy odgrywają sceny z życia Glorii, ale – wiwat, dwubiegunówka! – raz w pstrokatych kostiumach, przy jasnym świetle, a raz w łachmanach, skąpani w mroku. Scenariusz i wymowa tych sekwencji też każdorazowo się zmieniają. Dodajmy, że w teatrze – jak to w teatrze – grasuje upiór, który, symbolizując wewnętrzne lęki diwy, sabotuje występ.

Nie zmienia się zwycięskiej drużyny. Ani recepty na grę.

Jedną z najbardziej wyjątkowych cech pierwszych Psychonautów były projekty szwarccharakterów, którzy – gdy zajrzało im się pod czerep – okazywali się borykać z wewnętrznymi demonami. Na blogu Double Fine developerzy twierdzą, że przez tych niemal 14 lat ich przepis na antagonistów nie zmienił się ani o jotę. Wpierw tworzą zwichrowane indywiduum (cieć Fred, malarz Edgar), przypisują mu chorobę lub zaburzenie (Fred cierpi na syndrom Napoleona, Edgar nie panuje nad gniewem), obmyślają powiązany z nim etap (Waterloo World, hiszpańskie pueblo), który naznaczają estetycznym twistem (umysł Freda przypomina grę planszową, głowa Edgara – fluorescencyjny obraz).

Słusznie nie nadpisują dawnych recept, bo te się nie przeterminowały. Choć jednak fabuły Psychonautów 1 i 2 ma dzielić raptem doba, lista zmian bynajmniej nie zamyka się na nowym płaszczu i nowym plecaku protagonisty. Tym razem Raz, wespół z Sashą (agentem zimnym jak Coldplay), Millą (agentką ognistą jak Girls on Fire) i Lily (dzieweczką uroczą jak Lovely Rita), trafi do Motherlobe, głównej siedziby Psychonautów. Psychicznych żołnierzy. Paranormalnych spadochroniarzy. Mentalnych marines...

My milk is delicious

...na zakręcie. Po zaginięciu szefa (którego ratowaliśmy w ramach VR-owego In the Rhombus of Ruin) władzę w placówce przejęła jego zastępczyni, która przekierowała środki z badań nad potęgą umysłu oraz utrzymaniem pokoju światowego na eksperymenty z nekromancją. Tim Schafer obiecuje (w ramach redditowej akcji AMA), że w grze spotkamy „podwójnych agentów", zgłębimy „tajemnice przeszłości" i zaliczymy „romans". **Sporą rolę ma w historii odgrywać rodzinka Raza.** Przypomnijmy, że familia cyrkowców boryka się z cygańską klątwą, przez którą członkowie klanu giną przy kontakcie z wodą (właśnie

Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego właśnie rozdzielił granty.

Kasta sędziowska zajmowała się swoimi sprawami.

Teatr Współczesny w Warszawie otrzymał mniej pieniędzy niż zazwyczaj.

Maja Komorowska nadal pomstuje na niski budżet.

dlatego zbyt długie przebywanie w okolicach toni kończyło się w „jedynce" cokolwiek letalnie). Ujawniony podczas The Game Awards zwiastun niedwuznacznie sugeruje, że antagonistą nowej odsłony ma być jakieś wodne monstrum. Gulp!

Według oficjalnej strony gry Razputin „szybko przekona się, że Psychonauci bardziej potrzebują jego niż on ich". Nieco kłóci się to z zawiązaniem akcji, bo do matecznika organizacji trafimy jako skromny stażysta, wszystkie te quasi-przygodowe figle-migle ze zdobywaniem zaufania i szacunku fajnych dzieciaków trzeba będzie zatem uskuteczniać od nowa. Raz ponownie odwiedzi kilka głów, w których zawalczy z uzbrojonymi w pieczęcie cenzorami, do których tym razem dołączą gigantyczni, wyposażeni w młotki sędziowie. Ponownie też zbierzemy emocjonalny bagaż (przedstawiony dosłownie, w formie toreb i waliz) i zajrzymy do sejfów pamięci (w których przechowywane są najboleśniejsze wspomnienia naszych pacjentów).

Gdzie? Pierwsze materiały każą przypuszczać, że wyprawimy się do kasyna, będziemy hasać po niedoręczonych przesyłkach w umyśle pocztowca i wspinać się po cukrowych laskach we łbie łasucha. Sporo czasu spędzimy w Motherlobe z przyległościami (kopalnie, lasy, bagna). Niewykluczone, że zahaczymy na moment o stare śmieci, a konkretniej: o obóz z pierwszej gry. Pierwszym z fragmentów rozgrywki, którymi Double Fine podzieliło się ze światem, była właśnie przebieżka przez stareńkie Whispering Rock Psychic Summer Camp, które developerzy – w ramach preprodukcyjnej wprawki – przenieśli na Unreal Engine 4.

A choć bohaterowie cyklu co i rusz doświadczają lobotomii – Raz nie stracił w ciągu tych niemal 14 lat głowy. Cyrkowiec wystartuje ze zdolnościami, których wyuczył się podczas pierwszej odsłony. Zespół zapewnia jednak, że klasyka (pociski psi, pirokineza, telekineza) została stworzona od podstaw i „zauważymy tonę poprawek". Płomieniem można teraz swobodnie manewrować, zostawiając ogniste ślady. W dodatku żar i spiekota przeskakują na kolejne obiekty. Lewitacja też znajdzie kolejne zastosowania, przyda nam się – przykładowo – przy manewrowaniu wózkiem, do którego wsiądzie protagonista.

Special delivery today!

Za mikrofon zagnano **wszystkich aktorów wcielających się ongiś w głównych bohaterów**, na fotel scenarzysty ponownie posadzono Erika Wolpawa (Portal, Half-Life 2: Episodes), którego obecność gwarantuje humor sytuacyjny i chemię w dialogach. Na kompozytorskim krześle znów wyciągnie się Peter McConnell (Grim Fandango, The Bard's Tale, cykl Sly Cooper), wirtuoz skrzypiec elektrycznych i miłośnik pogodnych bigbandowych brzmień.

Wyżej wymienione personalia oraz udostępnione materiały sprawiają, że jestem o ten powrót bardzo spokojny. A zatem... baczność! Zastępami do zajęć rozejść się, spocznij! Allor, wyłaźże wreszcie! |CDA|

Dobry wujek Will

Na kontynuację czekamy 14 lat... i nie dziwota, bo część pierwsza prawie złożyła młodziutkie Double Fine do grobu! Prace nad debiutem trwały pięć lat i w pewnym momencie rokowały tak źle, że trzeba je było zrestartować. Gdy tak się stało – Microsoft zakręcił kurek z pieniędzmi, a studio straciło płynność finansową. Schafer nie mógł dłużej opłacać pracowników. Niespodziewanie pomógł mu Will Wright, twórca SimCity i The Sims, który właśnie sprzedał Electronic Arts swoje studio (Maxis) i dysponował sporą nadwyżką w domowym budżecie. Wright – bez żadnych umów i warunków – po prostu wręczył Schaferowi brakujące pieniądze. Developerzy spłacili dług, gdy podpisali nową umowę wydawniczą, tym razem z Majesco.

PRODUCENT: YAZA GAMES
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: HOT SEAT, SIECIOWE 1 NA 1
WWW.YAZAGAMES.COM

TURY • ŚREDNIOWIECZE • OBSCENA

INKULINATI

Iluminuje inkunabuł (oraz pierdzi): **Mac Abra**

Zapewne zdarzyło się wam widzieć w internecie mocno odjechane grafiki rodem ze średniowiecznych ksiąg (i stylizowane na nie memy). Rycerze walczący z ogromnymi ślimakami, wojownicze króliki odziane wedle najnowszej mody AD 1135 czy rozmaita obscena. Łebskim ludziom z Yaza Games nasunęło to pomysł na grę.

Oryginalności twórcom nie sposób odmówić. Tym bardziej że pięcioosobowe polskie studio nie poszło na łatwiznę – aż się tu prosi o jakiś platformer czy nawalankę. Albo przygodówkę. A oni co? Robią dość **nietypową strategię turową, w której toczymy wojnę za pomocą antropomorfizowanych zwierząt**. W Inkulinati łączą się dwa światy – narysowany, fantastyczny (zwierzęta właśnie), smacznie wystylizowany na ową charakterystyczną średniowieczną manierę, oraz realistyczny (dłonie iluminatorów, plansza rozgrywki jako średniowieczna księga).

Hic solum...

Zaczynamy rozgrywkę jako początkujący iluminator z elitarnej grupy Inkulinati, rysując stworzenia i sterując nimi podczas walki. Esencją starć jest magiczny inkaust (albo atrament, jak wolicie), za pomocą którego tworzymy swoje jednostki. Ubicie wroga powoduje, że przechwytujemy jego manę, czyli po prostu tusz. Nasz cel? Najpierw pokonać przeciwnika, a potem, w finale, zmierzyć się z samą Śmiercią.

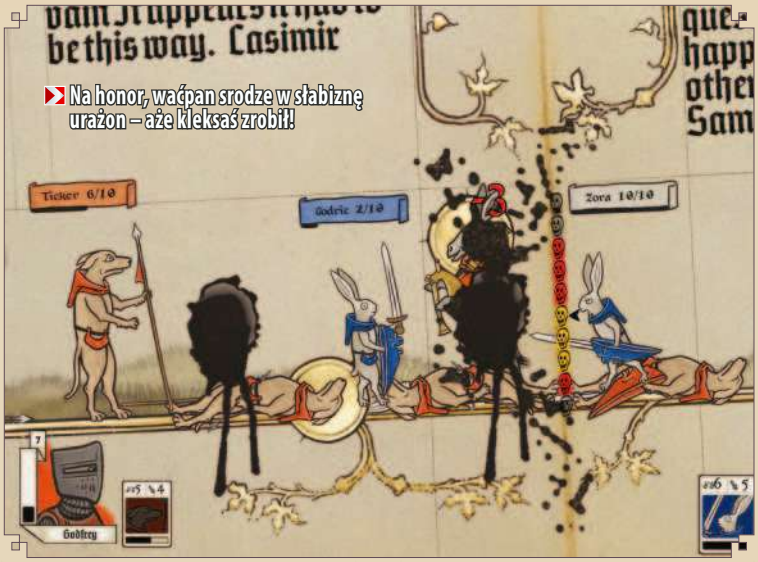
Należy doprecyzować, że przeciwnikiem może być drugi człowiek (w trybie hot seat albo online). A w singlu do dyspozycji mamy fabularną kampanię z oponentami sterowanymi przez AI. Iloma? Producenci sami tego do końca jeszcze nie wiedzą, deklarując wszelako, że ich liczba będzie zawarta w przedziale 7-12. Do tego **z większością przeciwników będzie można walczyć po raz drugi, z tym że ta druga walka ma być nieobowiązkowa**, a przez modyfikację warunków zwycięstwa – trudniejsza. Zaliczenie kampanii to minimum trzy godziny, ale standardowo trzeba będzie zarezerwować ich raczej osiem.

Haec ornamenta

Gracze zaczynają bitwę, posiadając kałamarz pełny atramentu i jedną jednostkę, którą jest ich awatar, potrafiący rysować zwierzęta oraz używać specjalnych akcji – dłoni iluminatora. **Akcje dłoni to fizyczna ingerencja iluminatora w rękopis** – może np. uderzyć we wrogie zwierzę swoją wielką, realistyczną pięścią, zamieniając je w malowniczy kleks. Albo dorysować kałużę błota, w której da się ugrzęznąć, albo popchnąć swą jednostkę, by szybko przemieścić ją w inne miejsce lub usunąć poza zasięg ataku wroga.

W pierwszej turze tworzymy za pomocą awatara swoją armię. W kolejnych ją przemieszczamy, wykonując rozmaite akcje militarne i specjalne. **Każde ze zwierząt ma bowiem unikalną umiejętność.** Szczeknięcie psa może wystraszyć przeciwnika, który w efekcie wypadnie poza manuskrypt (co równoznaczne będzie ze zgonem). Mruczenie kota leczy obrażenia i znosi negatywne efekty akcji przeciwnika. Pokazanie oślego tyłka paraliżuje najbliższą wrogą jednostkę na

Autorzy bardzo się starali, by zachować w grafice charakterystyczny styl średniowiecznego manuskryptu.



Na honor, waćpan srodze w słabiznę urażon – aże kleksaś zrobił!

turę, a innej, którą wskażesz, obniża celność ataku. A jeśli wsadzisz w ów tyłek piszczałkę i na niej zagrasz, paraliż dotknie całą wrogą armię.

Po każdej turze zbieramy atrament wypływający z zabitych wrogów, by narysować kolejne jednostki. Wygrywa ten gracz, który zniszczy oddziały przeciwnika (acz planowane będą też dodatkowe warunki, które trzeba będzie spełnić, by misja została zaliczona). **Wojownicy nie nabierają doświadczenia wraz z kolejnymi bitwami, ale iluminator tak.** Po każdym zwycięstwie może odblokować kolejne jednostki, nowe umiejętności dla już posiadanych i dodatkowe akcje dłoni.

Sunt inclusions

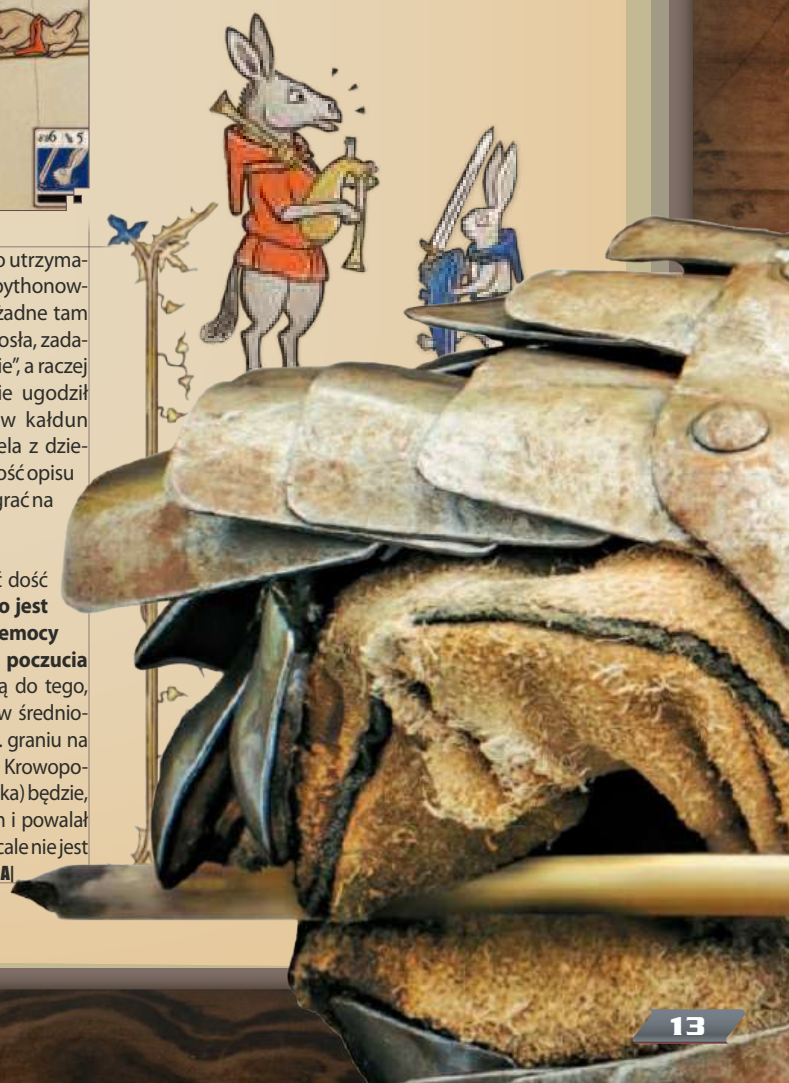
„Spisane będą czyny i rozmowy", obiecywał w swym wierszu Czesław Miłosz. Tak i tu każde wasze działanie w grze zostanie zapisane – piękną szwabachą, w manuskrypcie, który będziecie tworzyć w każdej rozgrywce. Przy czym będzie to utrzymane w poetyce rodem z montypythonowskiego „Świętego Graala". Nie żadne tam suche „królik atakuje mieczem osła, zadając mu 8 pkt obrażeń. Osioł ginie", a raczej „Puchaty sir Robin śmiertelnie ugodził swym morderczym orężem w kałdun czcigodnego Owena, przyjaciela z dzieciństwa. Było wiele radości". Całość opisu potyczki będzie można sobie zgrać na wieczną rzeczy pamiątkę.

Przy czym nie dajcie się nabrać dość pociesznej grafice i otoczce – **to jest gra dla dorosłych, pełna przemocy i specyficznego, dosadnego poczucia humoru** nawiązującego zresztą do tego, z czego faktycznie śmiano się w średniowieczu. Wspomniałem już o np. graniu na piszczałce wsadzonej w tyłek. Krowopodobny bonnacon zaś (patrz: ramka) będzie, za przeproszeniem, srał ogniem i powalał wroga trującymi pierdami. I to wcale nie jest ostatnie słowo twórców... |CDA|

Bonnacon jaki jest, każden widzi!

„W Azji żyje zwierz niezwykły, bonnaconem zwany. Ma ciało i łeb byka, ale rogi jakby baranie i bodzie niemi, acz wielkiej szkody zbrojnemu mężowi uczynić nie może. Ale baczcie, by od zadu doń nie przystąpić, jako że z wątpi swych ciskać srogiem płomieniem i wielce smrodliwem oparem potrafi, na łokci pięć abo i więcej, czem człeka o konfuzyję łacno przyprawić może". (Macabrus Starszy)

Pierwsze wzmianki o tym stworze można znaleźć u Pliniusza Starszego, w jego Historia Naturalis. Dzieło to, popularne w średniowieczu, sprawiło, że bonnacon zagościł na stałe w ówczesnych bestiariuszach, gdzie występuje też pod nazwami bonasus, bonacho oraz oncho. Jako pierwszy wspomina o nim w XIII wieku Jacobus de Voragine w swojej „Złotej legendzie".



PRODUCENT: PETROGLYPH GAMES
DATA WYDANIA: II KWARTAŁ 2019
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB
PETROGLYPHGAMES.COM

RTS • OBRONA TWIERDZ • AKTYWNA PAUZA

Że niby mury dziurawe? Widocznie grunt należy do innej spółdzielni.

Ech, zaraza. Znowu w coś wdepnąłem.

CONAN UNCONQUERED

Nie dał podbić swego serca: **Cursian**

Conan nigdy nie kojarzył mi się z facetem, który przywiązywałby większą wagę do strategii. Zawsze zakładałem, że jego jedyną rozterką jest to, czy urwać komuś łeb gołymi rękoma, czy też zdobyć się na odrobinę finezji i przeszyć go mieczem. A okazuje się, że gość zna się chociażby na budowie fortów.

Naturalnie tylko sobie dworuję, bo mam świadomość, że Cymeryjczyk wcale nie był kompletnym idiotą, ale ksywa Barbarzyńca i rola Arnolda Schwarzeneggera raczej nie zrobiły mu dobrego PR-u. Mniejsza zresztą o to. Grunt, że znana z Conan: Exiles firma Funcom postanowiła wydać czerpiącą z prozy Roberta E. Howarda grę strategiczną. Za jej tworzenie odpowiada studio Petroglyph, które w przeszłości dało nam między innymi Star Wars: Empire at War oraz Grey Goo.

Coś dla fanów They Are Billions.

Mój jest ten kawałek pustyni

W ogólnych założeniach Conan Unconquered ma przypominać They Are Billions. **Zadaniem gracza będzie projektowanie twierdz i bronienie ich przed falami coraz potężniejszych wrogów na losowo generowanych mapach.** O ile na początku o mury będą rozbijać się stosunkowo niegroźni włócznicy, z czasem pojawią się też maszyny oblężnicze, a nawet nekromanci czy demony. Cały czas trzeba się również liczyć z mniej namacalnymi zagrożeniami w rodzaju pożarów czy zaraz. Aby mieć jakiekolwiek szanse na przetrwanie, należy zadbać o silne zaplecze gospodarcze. Zgromadzone surowce można przeznaczyć na rozmaite budynki, w tym koszary i świątynie. Kapłani okażą się szczególnie cennymi sojusznikami, dzięki ich modłom bowiem na pole bitwy może zstąpić gigantyczny awatar Mitry.

Nawet najpotężniejsza forteca byłaby niewiele warta, gdyby nie obsadzała jej wyszkolona armia. Wojownicy nie są rzecz jasna idealistami i nie chwycą za broń bez stosownej zapłaty i wyżywienia. Choć dbanie o widzimisię mięsa armatniego będzie ważne, **kluczową rolę na polu bitwy odegrają legendarni herosi**. Conan i jego kumple będą dysponowali przydatnymi umiejętnościami, a potencjalnie także cennymi artefaktami. Chęć zdobycia tego typu skarbów wiąże się z chwilowym porzuceniem względnego bezpieczeństwa grodu i udaniem się na poszukiwanie starożytnych ruin pilnowanych przez zawziętych strażników.

No i czego pauzujesz?!

Zapanowanie nad całym tym chaosem mogłoby być piekielnie trudne, gdyby nie obecność aktywnej pauzy. Zamiast uwijać się jak w ukropie i narażać się na potencjalne błędy można po prostu zatrzymać upływ czasu i spokojnie przemyśleć kolejne posunięcia. Autorzy nie sprecyzowali, czy podobna możliwość pojawi się także w przypadku obiecanego **trybu kooperacji. Dwójka graczy kontroluje w nim wspólne osiedle** i tylko od nich zależy, czy rozsądnie podzielą się obowiązkami (przykładowo jeden wyruszy na poszukiwanie skarbów, a drugi zajmie się obroną), czy też zaczną wchodzić sobie w drogę i ułatwią zadanie wrogom.

Conan Unconquered nie wywołało u mnie jak na razie szybszego bicia serca. Częściowo wynika to z faktu, że kiedy w połowie 2018 roku sieć obiegły wieści o osadzonej w świecie Conana strategii, liczyłem na tradycyjnego RTS-a w stylu Warcrafta, a nie mało ambitną kalkę They Are Billions. Niewykluczone, że do czasu premiery Petroglyph zdoła mnie jeszcze jakoś przekonać, ale najpierw musiałby mi udowodnić, że za całym tym wojowaniem kryje się jakiś głębszy sens. |CDA|

Command & Conquer odzyska blask

Oprócz Conana Petroglyph Games (złożone w dużej mierze z byłych pracowników Westwood) pracuje też u boku Lemon Sky Studios nad remasterami klasycznych części Command & Conquer. Data premiery nie jest jeszcze znana, ale wiadomo, że do wspólnego pudełka trafią remaster „jedynki" wraz z dodatkiem The Covert Operations, a także pierwszy Red Alert wzbogacony o rozszerzenia Counterstrike i The Aftermath. Gry doczekają się między innymi wsparcia dla rozdzielczości 4K.

„METRO EXODUS ZACHWYCA GRAFIKĄ”

PPE.PL

WIELKA WYPRAWA

NA MOTYWACH BESTSELLERA METRO 2035, POWIEŚCI DIMITRIJA GŁUCHOWSKIEGO

METRO EXODUS

15.02.2019

18 www.pegi.info DEEP SILVER 4A GAMES TECHLAND

© 2019 Koch Media GmbH and published by Deep Silver. Developed by 4A Games.

4K ULTRA HD HDR XBOX ONE X ENHANCED

Features and technical capabilities, including 4K and HDR, vary by console.

XBOX ONE

PRODUCENT: BLUE MANCHU
DATA WYDANIA: 2019
MULTI: BRAK
WWW.VOIDBASTARDS.COM

FPS • TAKTYCZNA • ROGUELIKE

VOID BASTARDS

Jak sobie wycraftujesz, tak się nastrzelasz.

Podjarał się: **Smuggler**

Grupa skazańców pod twoim dowództwem, która wyrwała się na wolność z galaktycznego więzienia, zmuszona jest walczyć o przetrwanie w miksie FPS-a, action RPG, gry taktycznej i survivala w ciekawej, komiksowej oprawie.

Komiksowa grafika to efekt braku funduszy, ale jak najbardziej daje radę.

VOID BASTARDS

Twórcy twierdzą, że ich gra ma być czymś więcej niż tylko taktyczną strzelanką, choć na pewno okazji do używania giwer nie braknie (w tym trybie bowiem eksplorujemy liczne statki, przy czym im dłużej trwa wędrówka po jednym z nich, tym bardziej rośnie ryzyko porażki). Ale trzeba też będzie planować swe kolejne posunięcia (tzn. abordaże wraków), dbać o surowce (w tym paliwo, tlen i żywność), jak i zarządzać swą drużyną. Jest to o tyle istotne, że **tutaj śmierć towarzyszy będzie permanentna**. A że każda z postaci ma być mocno zindywidualizowana, obdarzona unikalnymi cechami charakteru i zdolnościami, to każdego poległego gracz będzie szczerze opłakiwać. (Nieboszczyka można wprawdzie zastąpić nowym rekrutem, który dziedziczy po pechowcu elementy jego ekwipunku, ale będzie on zupełnym świeżakiem).

Kompania ziomków

Na początku nasza drużyna będzie, co tu kryć, bandą cieniasów, zatem nastawcie się raczej na zabawę w chowanego niż „alleluja i do przodu!". Tym bardziej że **będziemy dysponować ograniczoną liczbą slotów na wyposażenie**. Prawdopodobnie będą tylko trzy: dwa na broń, a jeden na wycraftowane gadżety, wśród których znajdą się m.in. robo-koty służące do odwracania uwagi wroga, skanery i wykrywacze ruchu. Do tego niemożliwe będzie (tzn. w czasie penetrowania danej miejscówki) podnoszenie nowego sprzętu czy zmiana wyposażenia na odpowiedniejsze. Stąd „przed wyruszeniem w drogę musisz starannie przemyśleć wyposażenie drużyny", analizując efekty skanowania swego kolejnego celu.

Jednego bądźcie pewni: **twórcy tak dobierają parametry misji, by gracz zawsze jechał na oparach** – amunicji, żywności, powietrza i paliwa. To nie obwieszeni po zęby ekwipunkiem kolonialni marines! „Chcieliśmy stworzyć grę, w której jesteś zdesperowany i niedoposażony. Gdzie stale musisz kombinować, jak poradzić sobie tym, czym dysponujesz" – wyjaśnia w wywiadzie dla serwisu DualShockers dyrektor artystyczny Ben Lee. Gadżety i broń będziemy za to mogli (a raczej musieli) tworzyć samodzielnie na bazie zdobytych itemków i surowców. Autorzy obiecują urozmaiconą rozgrywkę (przewidywaną na 12-15 godzin) na poziomie taktycznym i strategicznym, w której nie jesteśmy skazani na decyzje scenarzystów i sami możemy wybierać swą drogę (tak w przenośni, jak i dosłownie).

Tanio i ładnie

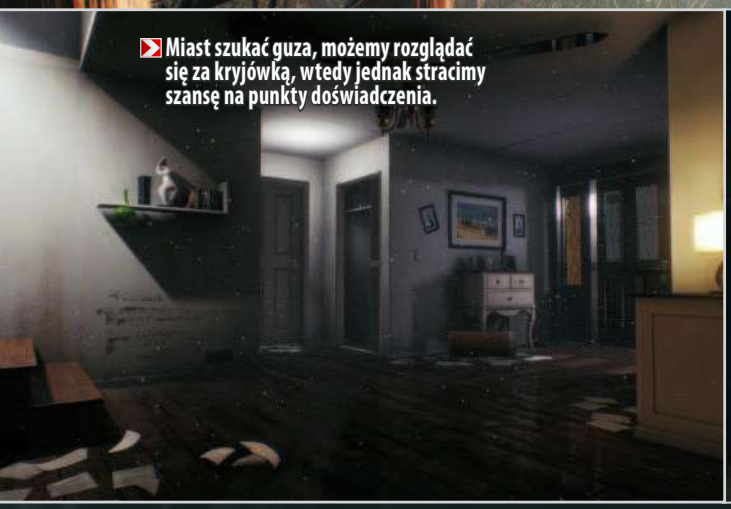
Do tego **twórcy koncentrują się wyłącznie na trybie single**, co dla mnie jest dobrą wieścią. Nie zabraknie też specyficznego humoru. No i jeszcze ta prześliczna komiksowa oprawa (nawiasem mówiąc, jak przyznali się developerzy, jest to efekt... braku funduszy na stworzenie efektownych tekstur i modeli 3D, szczegółowych animacji ruchu postaci itp. Ekipa uznała, że lepiej zainwestować w inteligencję oponentów niż powlekające ich tekstury w 4K). Szykuje się coś pomiędzy XIII, Borderlandsami oraz strategiami w klimatach XCOM i FTL-a. |CDA|

Ten od System Shocka 2

Założycielem Blue Machu jest Jonathan Chey, współzałożyciel Irrational Games, w którym pracował m.in. nad System Shockiem 2 i BioShockiem (Void Bastards ma się duchowo wpisywać właśnie w „Szoki"). Jak sam mówi, uwielbia XCOM-a i zawsze chciał zrobić taką grę w formie FPS-a.

- PRODUCENT: VECFOUR DIGITAL
- DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2019
- MULTI: DO 16 OSÓB
- WWW.VECFOUR.DIGITAL

SIECIOWA • ASYMETRYCZNY HORROR • BATTLE ROYALE



Miast szukać guza, możemy rozglądać się za kryjówką, wtedy jednak stracimy szansę na punkty doświadczenia.

Ten pan nigdy już przed nikim się nie schowa.

HIDE OR DIE

Chce wyjść ze schronu: **Eugeniusz Siekiera**

Asymetryczne sieciówki z dreszczykiem nie są niczym nowym, a tytuły pokroju Dead by Daylight czy Friday the 13th udowodniły, że tego typu rozgrywka może przyprawiać o szybsze bicie serca nie gorzej niż doświadczenia singlowe. Jak na tle wymienionej konkurencji zapowiada się Hide or Die?

Może to jeszcze nie pora na otwieranie szampanów, ale projekt już teraz jest wart zainteresowania, a niemały sukces na Kickstarterze (planowaną do zebrania kwotę 55 tysięcy dolarów udało się niemal potroić) dowodzi, że w pomyśle studia VecFour Digital tkwi spory potencjał (**sami twórcy określają grę jako asymetryczne „horror royale"**).

Ciemność, widzę ciemność...

Gdy drzwi podziemnego schronu staną otworem, rozpoczyna się zabawa. Szesnastu graczy musi opuścić bezpieczne schronienie, by **przeczesywać okolicę w poszukiwaniu cennych surowców, zapasów oraz broni, wykonując przy okazji szereg istotnych dla przetrwania zadań**. W pewnym momencie w którymś miejscu mapy pojawi się Ciemność, a gdy którykolwiek z graczy zanadto się do niej zbliży, opęta go żądza mordu. Stanie tym samym po drugiej stronie barykady i będzie miał szansę pozbyć się pozostałych uczestników. Będzie bowiem dysponował znacznie większą siłą przebicia niż uciekające mu mięso armatnie. Co więcej – przed przystąpieniem do rozgrywki dokonamy wyboru, w którego świra chcemy się wcielić w momencie ewentualnej przemiany. W podstawowej wersji gry do wyboru będzie trzech jegomości (patrz: ramka) – każdy z równie paskudną aparycją, unikatowym wachlarzem talentów oraz indywidualnym uzbrojeniem.

By zachować zdrowy balans rozgrywki, w trakcie każdego meczu tylko jeden z graczy będzie mógł przemienić się w psychopatycznego szaleńca. Głównym zadaniem reszty będzie dotarcie do pokrywanych w najrozmaitszych miejscach skrzynek z bezpiecznikami, by przekierować zasilanie do specjalnej wieży, która jest w stanie oświetlić mapę i rozproszyć panujący na niej mrok. Gdy grupa osiągnie sukces, opętany gracz zostanie uwolniony i wraz z tymi, którym udało się przetrwać, awansuje do kolejnego etapu. Tam zabawa w kotka i myszkę rozpocznie się od nowa, znów ktoś zostanie mordercą, i tak aż do ostatniego żywego.

Ostatni szeryf w mieście

Uciekający przed zabójcą będą mieli do dyspozycji szereg przydatnych fantów odwracających uwagę (wabiki dźwiękowe), pozwalających zastawiać pułapki (sidła na zwierzynę) oraz ułatwiających pozostanie w ukryciu (ubrania maskujące) bądź ekspresową ucieczkę spod ostrza kostuchy (gaz pieprzowy, paralizator). Wyposażenie będzie można ulepszyć, o ile tylko przetrwamy odpowiednio długo na placu boju. Esteci ucieszą się z możliwości kompletowania nowych ciuchów i skórek, w naszym ekwipunku znajdzie się również smartfon, który posłuży do komunikacji, wyświetli mapę, a w razie konieczności rozświetli mrok. **By podbić napięcie, prawie wszystko będzie tu generowane losowo – zrzuty z zapasami, występowanie Ciemności, a wreszcie same mapy.** Dzięki zmieniającej się geografii i układom pomieszczeń w zabudowaniach każda konfrontacja ma być niepowtarzalnym doświadczeniem.

Ciekawa sytuacja nastąpi, gdy na placu boju zostanie ostatni sprawiedliwy. Takowy gracz awansuje do rundy finałowej, czyli pojedynku jeden na jeden. By zmusić ocalałego do bezpośredniej konfrontacji, okolicę spowije gęsta mgła ograniczająca widoczność. W celu wyrównania szans w starciu ze znacznie silniejszym mordercą na mapie pojawi się automatycznie kilka potężniejszych spluw, amunicja będzie jednak mocno ograniczona, więc niecelny strzał może okazać się ostatnią rzeczą, jaką zrobimy przed szybką i bolesną śmiercią. Brzmi soczyście! |CDA|

Tercet egzotyczny

Rybak, Dzieciak, Naukowiec. W tych oto przyjemniaczków wcielimy się, jeśli dopadnie nas Ciemność. Rybak namierzy ocalałych przenośnym sonarem, a dobije potężnym harpunem. Dzieciak niczym drapieżnik wdrapie się w miejsca niedostępne dla innych, a w gęstej trawie stanie się praktycznie niewidoczny, więc będzie specjalistą od ataków z zaskoczenia. Z kolei Naukowiec, uzbrojony w rażący prądem kij baseballowy, będzie mógł osaczać swe ofiary, rozstawiając na mapie elektryczne bariery.

- PRODUCENT: SUPERGIANT GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP W EPIC GAMES STORE (49 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.PLAYHADES.COM

AKCJA/RPG • ROGUELIKE • MITOLOGIA GRECKA

HADES

JUŻ GRALIŚMY!

Flirtuje z Meduzą: **9kier**

To najlepsza gra w historii Supergiant. A jeszcze nawet nie wyszła z wczesnego dostępu.

Przypomnij sobie mechanikę Bastionu, a następnie połącz ją ze stylem graficznym i ścieżką dźwiękową Pyre. Action erpeg prezentowany w zwiastunie nie przekonał mnie do siebie kompletnie, ale jego mechanizmy przepuszczono przez roguelike'ową soczewkę i wyszło z tego coś niesamowitego.

Zagreus Hadeseus na noseus

Gatunek bazujący na proceduralnie generowanych elementach został połączony z mitologią grecką i stanowią tu naprawdę dobraną parę. Podziemia Hadesu mające więzić dusze skazane na wieczne potępienie nieustannie się zmieniają, żeby utrudnić im ewentualną ucieczkę, więc rozkład i zawartość pomieszczeń za każdym razem wyglądają trochę inaczej. Strzegą ich wszelkiej maści kreatury, na czele z najpotężniejszymi przeciwnikami wczesnej wersji – jedną z bogiń zemsty, Megerą, oraz Hydrą. W nowej grze Supergiant wcielasz się w mitologicznego Zagreusa, który wielokrotnie umiera i ponownie odradza się w Hadesie, co uzasadnia **permanentną śmierć, a developerzy połączyli ją z drzewkiem rozwoju dodającym do roguelike'a element stałego progresu**. Dali też radę wprowadzić do gry trochę fabuły, co w tym gatunku zdarza się bardzo rzadko, a nawet – to już szaleństwo – relacje ze spotykanymi w piekle istotami.

Tym, co najbardziej lubiłam w Transistorze, była duża personalizacja sposobu walki i z radością obwieszczam, że w Hadesie jest pod tym względem jeszcze lepiej, mimo że starcia oparto na czterech przyciskach pada (atak zwykły, ładowany, specjalny, magiczny i ślizg) i wykorzystywaniu otoczenia. Trudom Zagreusa kibicują liczni bogowie, którzy wspierają go tymczasowymi upgrade'ami, a każde pomieszczenie to najczęściej zarówno potyczka, jak i częściowo losowa nagroda. I taka choćby Afrodyta specjalizuje się w osłabianiu przeciwników, Posejdon w ich odrzucaniu, a Zeus w porażaniu piorunem. Sęk w tym, że ulepszenia te – których jest zresztą mnóstwo, od nakładania klątwy na zranione jednostki po zostawianie na podłożu raniących oponentów wirów – **można w olbrzymim**

Tak powinno się robić wczesny dostęp!

Dowód na to, że kary fizyczne są nieskuteczne.

Moja nemezis, ostatni boss wczesnej wersji.

Dopiero wczesna wersja, ale dla mnie bomba.

stopniu dopasować do stylu gry. Jeśli nie lubisz korzystać z podstawowego ataku, nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś inwestował w specjalny albo dashował po mapie jak potępieniec, zadając obrażenia przy każdym ślizgu.

Black Mirror

Nie tylko ten element mechaniki wydaje się zachęcać do eksperymentów. Buildy, jak na roguelike'a przystało, umierają wraz ze śmiercią bohatera. Inaczej ma się rzecz z punktami ciemności, które rozdaje się między podejściami przy wielkim lustrze – nie tylko się nie resetują, ale także można je przed każdym wyruszeniem w drogę bez konsekwencji rozdysponować od nowa. I choć zaczynasz z mieczem, z czasem nabędziesz też inne rodzaje oręża – precyzyjną włócznię, tarczę do rzucania oraz łuk, który kompletnie mi nie podszedł – a każdym z nich walczy się zupełnie inaczej. Osobiście najbardziej upodobałam sobie tarczę, która zresztą jest mitologiczną egidą. Nie rozstałam się z nią ani na moment, od kiedy ją odblokowałam, i przez większość zabawy rzucałam nią niczym Kapitan Ameryka. Idealnie pasuje do mojego stylu gry pełnego morderczych ślizgów i unikania bicia się z bliska, a szczególnie sprawdza się w morzu słabych jednostek takich jak szarżujące czaszki. Żeby zamknąć szeroki jak Styks temat personalizacji, wspomnę jeszcze o błyskotkach, które otrzymujesz od zamieszkujących podziemia istot w zamian za ambrozję i z których możesz zabrać ze sobą w podróż tylko jedną.

Wymienić wszystkich elementów występujących w podziemiach nie sposób. Ograniczę się więc do wspomnienia sklepu „U Charona"(*), pomieszczeń wymagających przetrwania przez określony czas, pieczęci pozwalających zabijać wrogów na czas w zamian za kurczącą się sakwę z obolami czy specjalnych lokacji, do których wejście wymaga upuszczenia krwi jak w The Binding of Isaac. **Czuć, że Hades powstał z miłości do łączenia gatunków i opowiadania historii.** Zamieszkujące piekło istoty są interesujące i sympatyczne (supernieśmiała, przesłodka Meduza to piekielna pomoc domowa), a także dobrze udźwiękowione. I jak na początku Logana Cunninghama w roli narratora postrzegałam jako „zaledwie OK", wybałuszyłam oczy, gdy okazało się, że oprócz niego gra w Hadesie aż cztery postacie! Inną ciekawostką jest fakt, że Darren Korb – kompozytor, który od lat tworzy stylową muzykę dla Supergiant – użyczył głosu głównemu bohaterowi (i nie tylko jemu).

Masny dzban

Oprawa jest zresztą stylowa jak zawsze i naprawdę trudno mi przyczepić się do czegokolwiek na poważnie – jedyny błąd, na jaki natrafiłam, to powracająca sytuacja, w której jednego z wazonów nie da się zniszczyć. Straszne, nie? Tu i ówdzie przydałby się balans i nieraz odnoszę wrażenie, że na niekorzyść gracza, choć z drugiej strony przy źle stworzonym buildzie potyczki z bossami i tak potrafią trwać wieki. enki słusznie narzeka na to w swojej ramce – dodam, że znużenie to wynika nie tylko z ilości czasu poświęcanego na potyczkę, ale przede wszystkim z powtarzalności działań Meg i Hydry. Mimo tego gra jest prześwietna i chcesz ją mieć, nie zważając na to, że obecna jest tylko w Epic Games Store. |CDA|

Okiem enkiego

Znakomity przykład odpowiedniego wykorzystania instytucji wczesnego dostępu. Hades w swej obecnej, okrojonej wersji wystarcza na kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt godzin dobrej, nienużącej zabawy i doskonalenia swoich umiejętności. Oferuje wiele ciekawych zabawek, o kilku zaledwie napomyka i wciąż czeka go wiele miesięcy balansowania rozgrywki tak, aby każdą broń można było z równym powodzeniem wykorzystywać na różne sposoby. Liczę na to, że starcia z bossami zamiast dłużyć się przez wiele minut powtarzania tych samych czynności będą pozwalały na podejmowanie większego ryzyka i skupiały się na owych bossach, a nie ich przydupasach. A ja tymczasem będę dźgał demony moją ulubioną włócznią, przysłuchiwał się prześwietnym rozmowom postaci pobocznych i śledził postępy twórców.

CIESZY

- **angażujące starcia**
- **olbrzymie możliwości personalizacji sposobu walki**
- **interesujące postacie**
- **uzasadnienie roguelike'owych mechanizmów**
- **sensowne i atrakcyjne tło fabularne**
- **dopracowana już teraz**
- **oprawa audiowizualna**
- **Meduza i Cerber <3**

NIEPOKOI

- **dłużące się walki z bossami**
- **dostępna wyłącznie w Epic Games Store**

(*) Macie mnie, wcale się tak nie nazywa, ale bardzo bym chciała!

- PRODUCENT: POLYSLASH
- DATA WYDANIA: 21 MARCA 2019
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BRAK
- WE-THE-REVOLUTION.COM

JUŻ GRALIŚMY!

SYMULATOR SĘDZIEGO • REWOLUCYJNA FRANCJA

We. the Revolution

Przeprowadza rewolucję francuską po polsku: **Papkin**

Mam przed sobą kapitana straży oskarżonego o bezprawne – zdaniem prokuratora – otwarcie ognia do paryskich demonstrantów. Sprawa jest kłopotliwa.

Akurat ten screen jest świecki. Stąd świeczki.

To ja wydałem mu pozwolenie na stłumienie zamieszek i opatrzyłem je sądową pieczęcią. W dodatku linia obrony funkcjonariusza jest bez zarzutu – trudno nie przyznać, że ów kierował się w swych rozkazach wyłącznie bezpieczeństwem republiki. Mimo to jestem zmuszony posłać kapitana na spotkanie z Madame la Guillotine, jak pieszczotliwie określali gilotynę paryżanie. Dlaczego?

Francja-Elegancja!

Jako sędzia w rewolucyjnej Francji ferowałem dotychczas sprawiedliwe wyroki; nie zważając na społeczne nastroje, uniewinniałem niesłusznie oskarżony kler czy arystokrację. Podczas procesu kapitana miarka się jednak przebrała. Wahadło społecznych nastrojów jest wychylone tak mocno, że każdy wyrok uniewinniający bądź skutkujący więzieniem sprawi, że wściekły tłum po prostu mnie rozszarpie. Jedna z osób, które opuszczą dziś gmach sądu, trafi prosto na szafot. Ja lub on. Wybór jest oczywisty.

Wolność, równość, bra...k skrupułów.

We. The Revolution krakowskiego studia Polyslash bierze na tapet jeden z najciekawszych okresów w historii Francji: moment po uchwaleniu pierwszej w historii ustawy zasadniczej (ze względu na jej częste aktualizacje Paryż doczeka się wkrótce miana „laboratorium konstytucji"). Po obaleniu króla Ludwika XVI i osadzeniu go w Temple (odpowiednik brytyjskiej Tower) władzę przejęli rewolucyjni jakobini. Zwolennicy monarchii, czyli żyrondyści, są w mniejszości, często muszą wręcz ukrywać swoje poglądy. Nastał czas społecznych reform, Deklaracji praw człowieka i obywatela, narodzin parlamentaryzmu, ale z drugiej strony: głodu, wojny z Prusami i nieuzasadnionego okrucieństwa.

Najlepszą metaforą rozgrywki jest grafika promocyjna We. The Revolution, na której dostrzeżecie zakrwawiony, zdekapitowany posąg Temidy. Na jednej z szal trzymanej przez boginię wagi spoczywa sędziowski młotek, na drugiej – ucięta głowa... i chyba nie muszę dodawać, która z szalek przeważa. **Tego „symulatora sędziego" wygrać się nie da, bo od sprawiedliwości ważniejsze jest (wcale niemetaforyczne) zachowanie łba na karku.** Troska o własne życie wymaga uwzględniania nie tylko kodeksów, ale i dążeń ruchów rewolucyjnych, tworzenia widowisk dla gawiedzi oraz dogadywania się z politycznymi figurami epoki.

Francuski łącznik

Tak jak studenci prawa muszą przyswoić masę materiału, tak my **musimy przyswoić masę mechanizmów**. Każda sprawa rozpoczyna się od przeanalizowania dokumentów, w których należy podkreślić słowa kluczowe (co nieszczególnie ma zresztą sens, bo i tak są już zaznaczone innym kolorem). Następnie przystępujemy do łączenia wątków w pary, co – jeśli się uda, a wcale nie musi, bo liczba prób jest ograniczona – pozwoli nam zadać oskarżonemu pytania. Inna rzecz, że wątki nie są czytelnie opisane, a niektóre z nich kleją się ze sobą na ślinę.

We. The Revolution nie stanowi gameplayowego popisu. To raczej zbiór prostych minigier. Rozgrywka nie jest trudna, ale gra sprawia trudności moralne. Chcąc wydać sprawiedliwy wyrok, niekiedy nie możemy zadać oskarżonemu pytań, które – choć istotne dla sprawy – wywołają u paryżan chęć mordu albo wpłyną na opinię ławników. Mimo bardzo krótkich ekspozycji podejrzani mają swoje racje i czasem czułem, że choć naruszyli literę prawa, powinienem taktownie zerknąć w inną stronę i gagatków uniewinnić.

W przerwach od bycia prawym i sprawiedliwym sędzia oddaje się aktywnościom towarzyskim i politycznym machlojkom. Sekwencje rozpraw przeplatają sceny z saloniku, w którym rozmawia się z rodziną i podejmuje gości. Innym razem próbujemy ograć w kości jakiegoś oficjela, taktownie dolewając mu wina, by ten wypłukał z siebie nieco animuszu. Manewrujemy też po mapie Paryża figurkami w ramach prostej gry planszowej. Nasi agenci zyskują wpływy, przekonują do siebie kolejne grupy i dybią na życie zauszników konkurencji. Niekiedy trzeba też

Ksiądz Jacek stanął przed sądem, bo za często zalewał Robaka Soplicą i Mickiewiczem. Jego synowi najbliżej było natomiast do Pana Tadeusza.

skonstruować przemowę, która przysporzy nam wśród Francuzów popularności. To wszystko proste aktywności, ale ich wielość nie pozwala poczuć znużenia.

Ciasto francuskie

W poprzednim wydaniu psioczyłem na 11-11: Memories Retold, które niby toczy się na pierwszowojennym froncie, ale traktuje historyczne realia wyłącznie jako trampolinę do opowiedzenia bardzo uniwersalnej, banalnej historii. We. The Revolution tego błędu nie popełnia; rzeczywistość rewolucyjnej Francji krakusi przedstawili toutes proportions gardées, czego dowodem sąd nad Ludwikiem XVI.

Polyslash podjęło się przedstawienia jednego z najbardziej interesujących procesów w historii. Przypomnijmy pokrótce: Robespierre, choć był przeciwnikiem kary śmierci, nazywał konieczność ścięcia króla „wyjątkowym przypadkiem", podyktowanym bezpieczeństwem publicznym. Saint-Just, jeden z jego najbliższych współpracowników, argumentował, że „monarchia jest wieczystą zbrodnią". Żyrondyści punktowali z kolei, że król nie może być sądzony, bo takiej sytuacji nie dopuszcza konstytucja, która – nawiasem mówiąc – przyznawała mu nietykalność. Jakobini ripostowali, że Ludwika należy sądzić, opierając się na prawie wojennym.

„Obywatel Kapet", jak nazywano go wówczas, stawia się w sądzie nie jako boży pomazaniec, ale symbol znienawidzonej monarchii absolutnej. Mimo że bez pudru, peruki, atłasów i jedwabi, eksmonarcha zachowuje jednak pewne dostojeństwo. Jest tak, jak pisał wtedy korespondent Gazety Warszawskiej, relacjonując proces: „Powaga, jaką Ludwik przy swoich interrogatorjach utrzymywał, przytomność umysłu, niezmieszanie się jego, krótkość i dokładność w odpowiedziach, pomimo jawnej słabości błahych zarzutów jemu czynionych, zostawiły na umysłach słuchających nie jedno wrażenie, sprawie jego przychylne".

Gra wiele upraszcza – w rzeczywistości przesłuchania były dwa (11 i 26 grudnia 1792), a ostatecznie o losie króla zadecydowało Zgromadzenie Narodowe, które skazało go na szafot dopiero w styczniu kolejnego roku (zresztą przewagą raptem pięciu głosów). Ale przepięknie zarazem streszcza faktyczne zarzuty podnoszone wobec monarchy (ucieczka ze stolicy, wysłanie przeciw paryżanom oddziałów Gwardii Szwajcarskiej, próby rozpędzenia Konstytuanty i ściągnięcia do kraju obcych mocarstw), jak też linię jego obrony (zrzucenie winy na ministrów, współpraca z parlamentem). Gdy wszystko zmierza ku uniewinnieniu, na rozprawie pojawiają się nowe dowody rzeczowe, które znalazły się również w 1792 (w Tuileries odkryto sekretną skrzynkę z korespondencją Ludwika XVI. Jej treść jasno wskazywała, że monarcha porozumiewał się z wrogami kraju).

Francuska choroba

Piszę ten tekst na krótko po tym, jak Krzysztof Warlikowski, dyrektor Nowego Teatru w Warszawie, wygłosił na łonie Parlamentu Europejskiego głośne przemówienie. Wręczając Europejską Nagrodę Literacką (Prix du livre européen), reżyser krytykował trywializację kultury, która w grach wideo uwidacznia się nader często. Z tej perspektywy bardzo mnie cieszy, że w zalewie produkcji asekuranckich i głupiutkich można się natknąć na projekt, który nie ślizga się po historycznych realiach, ale traktuje je jako pretekst do opowiedzenia mocnej, niejednoznacznej historii. **We. The Revolution to świetny instrument dydaktyczny, z którego dowiecie się sporo o rewolucyjnej Francji, a zarazem frapująca łamigłówka etyczna.** Cóż mogę dodać, vive la révolution! |CDA|

CIESZY

- **moralna niejednoznaczność**
- **znakomity research źródeł historycznych**
- **stylowa oprawa**
- **zróżnicowanie rozgrywki**

NIEPOKOI

- **przydałoby się jeszcze ciut podłubać nad interfejsem...**
- **...oraz polskim przekładem (nie „ilość oczek", lecz ich „liczba"; „odnośnie do zakresu", nie „odnośnie zakresu" itp.)**

Prawie sprawiedliwość

Zanim jeszcze dostałem builda, musiałem wydać w sprawie We. The Revolution salomonowy wyrok. Jako przewodniczący jury na Indie Games Festivalu (towarzyszącemu ubiegłorocznemu Comic Conowi) miałem okazję ograć kilkadziesiąt gier, spośród których staraliśmy się wyłonić tę najlepszą, której fundator nagród zasponsorowałby wyjazd i stoisko na Gamescomie. Choć We. The Revolution wybijało się na prowadzenie, ostatecznie zdecydowaliśmy się przyznać dziełku Polyslash wyróżnienie, a uhonorować inny tytuł – Invisible Fist. Wszystko dlatego, że We. The Revolution ma już wydawcę (Klabatera), który wziął na siebie działania promocyjne i który przywoził ją na targi w Kolonii dwukrotnie.

- PRODUCENT: BOTTOM FEEDERS
- DATA WYDANIA: PAŹDZIERNIK 2019
- JAK ZAGRAĆ: DEMO NA STEAMIE
- MULTI: BRAK
- WWW.BITTERTIDES.COM

PRZYGODOWY INDYK • SURVIVAL HORROR • SKRADANKA

JUŻ GRALIŚMY!

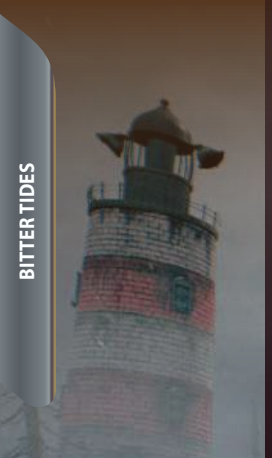
Ciemno i ponuro niczym w pamiętnej Amnesii. To komplement, jakby kto pytał.

Trzeba będzie znów zebrać na tacę na remont kościoła.

BITTER TIDES

„Dziwny jest ten świat", stwierdza po przejściu dema: **Eugeniusz Siekiera**

Bitter Tides to plątanina dziwacznych obrazów wyrwanych z sennego koszmaru, przez co po zaliczeniu dostępnego na Steamie dema nadal nie bardzo wiem, gdzie wylądowałem i jaki był cel tej ponurej wędrówki. Jednego za to jestem pewien już teraz – klimatu w grze nie zabraknie.



BITTER TIDES

Horror z pogranicza Layers of Fear i Amnesii.

Mamy tu trochę P.T. i Layers of Fear, bo krążymy po kilku bazowych lokacjach, w których ciągle coś się zmienia, a każdy nowy szczegół okazuje się bardziej niepokojący od poprzednich. Mamy też jawne inspiracje Penumbrą i Amnesią, a ciasnawe, posępne lochy skąpane w mdłym świetle świecy i potępieńcze odgłosy dobiegające z okolicznych cel przywołują wspomnienia chwil grozy, którymi karmili nas magicy z Frictional Games.

Logika wzięta w nawias

Punkty wspólne z grami Szwedów dostrzegamy również w samej rozgrywce. **Dzieło Bottom Feeders zapowiedziane zostało jako wypadkowa survival horroru i skradanki**, zagrożenie przyjdzie więc częściej omijać niż z nim walczyć, a w rozwiązywaniu napotkanych problemów przydadzą się także spryt, uważne przeczesywanie otoczenia i wykorzystywanie zdobycznych przedmiotów. O ile jednak zagadki środowiskowe w takiej Amnesii wydawały się logiczne i oparte były głównie na wykorzystaniu zaawansowanego silnika fizycznego, tak przygodówkowe aspekty są momentami mocno odklejone od rzeczywistości. Po świecie sennego koszmaru nie spodziewałbym się niczego innego, tym niemniej trzeba mieć na uwadze, że w **niektórych miejscach przyjdzie nam błądzić po omacku, używając wszystkiego na wszystkim**.

W zrozumieniu zastanej rzeczywistości powinny pomóc zebrane notatki – po zaprezentowanym fragmencie rozgrywki wydają się jedynym źródłem informacji. Żadnych fabularnych przerywników, żadnych postaci, z którymi można uciąć krótką pogawędkę. Nie zdziwiłbym się, gdyby świat Bitter Tides był całkowicie wyludniony, nie licząc rzecz jasna polujących na nas maszkar.

O przeciwnikach wiemy niewiele – w demie pojawia się jedno, dość upiorne, indywiduum, pająkowaty stwór czający się w piaskach, który wciągnie pod ziemię każdego, kto nierozważnie postawi stopę. W pełnej wersji nie zabraknie również humanoidalnych wrogów, a nawet śmiercionośnych, wyczulonych na ruch pułapek. Skradanie się ma być ważnym elementem rozgrywki (gdy znajdziemy się w zasięgu wroga, pojawi się wskaźnik wykrycia), ale nie jedynym, bo napotkane monstra będzie można również pokonać (lub przynajmniej spowolnić) bardziej tradycyjną metodą.

Serce do walki

W walce posłużymy się przede wszystkim **gadżetem zwanym Sercem, uniwersalną bronią o szerokim spektrum działania**. W miarę postępów spełni się w roli wabika na potwory, posłuży także jako granat zapalający czy bomba gazowa. W ekwipunku znalazło się osobne miejsce dla skromnego drzewka rozwoju. Większość dostępnych umiejętności dotyczy wspomnianego Serca (dalszy zasięg rzutu, większy promień rażenia etc.) oraz motoryki naszego awatara (m.in. szybszy bieg, ciche poruszanie się). Rozwój uzależniony będzie od posiadanej nafty, dość nietypowej waluty, która nie tylko pozwoli poprawić statystyki, ale i zasili znajdującą się na naszym wyposażeniu lampę, potrzebną do rozświetlenia ciemniejszych pomieszczeń.

Oprawa wywołała we mnie mieszane uczucia. Brak muzyki daje się we znaki, bo dochodząca do naszych uszu paleta dźwięków prezentuje się nad wyraz skromnie. Podobnie zresztą jak grafika, która mimo wykorzystania Unreal Engine'u 4 przywodzi na myśl wspomnianą wcześniej Amnesię. I choć mam świadomość tego, że demo Bitter Tides to zaledwie prolog właściwej historii, **ograny fragment zostawia mnie z mętlikiem w głowie**. Projekt z pogranicza jawy i snu wydaje się kuszący, ale próbuje żonglować znanymi już pomysłami, przez co, choć jest przecież autonomiczną przygodą, sprawia wrażenie tworu zlepionego wyłącznie z cudzych idei. |CDA|

CIESZY

- **posępny świat rodem z sennego koszmaru**
- **demo ma niezłe momenty**

NIEPOKOI

- **na razie tak sobie wygląda i równie nijako brzmi**
- **sporo niewiadomych, a demo nie rozwiewa tych wątpliwości**

CZASOPISMO DLA FANÓW MINECRAFTA

KOPALNIA ZABAWY I HUMORU

Kto w tym roku skorzystał na tradycyjnej końcoworocznej branżowej ciszy? Wirtualna rzeczywistość! W tym numerze zaszczytne miejsce recenzji otwieraczowej otrzymało kilka gier na VR – bardzo dobrych i bardzo takich sobie. Mieliśmy dzięki temu pretekst do pogadania o VR – ale też między innymi o Counter-Strike'u, który sprawił sobie tryb battle royale. Oraz o paniach, które sprzedają grzyby. ***[spikain]***

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 25 GIER**

GAME WALKER

PRZEGLĄD NOWYCH GIER VR

STRONA: 30

spikain: Tak się złożyło, że nawychodziło nam ostatnio wartych uwagi gier VR-owych – więc wypada je zrecenzować, co nie? Nawet jeśli nadal jesteśmy w okresie VR-owego falstartu, a żadnego z dostępnych na rynku „konsumenckich" zestawów nie dałoby się z czystym sumieniem polecić konsumentom...

Smuggler: Jako że nikt jeszcze tego nie napisał, skorzystam i zrobię oryginalny wpis – rzygam VR-em. :)

Szoki: Sorry, ale po VR strasznie rzy... A żeby cię, chciałem być pierwszy!

DaeL: Wyregulujcie sobie FOV-a, bo całą redakcję zapaskudzicie.

Papkin: Wyrzućcie z siebie, proszę, te wymiotne humoreski i skupmy się na treściach bynajmniej nie żołądkowych. Po roku nieobecności do naszych rokrocznych podsumowanek wróciła kategoria „Najlepsza gra VR". I dobrze, bo słusznie miniony 2018 obfitował w mocne tytuły i konwersje. Jego bilans nie jest jednak jednoznaczny. Niby Sony sprzedało dodatkowe 1,3 mln egzemplarzy PS VR, a ptaszki ćwierkają, że nad własnym zestawem pracuje Valve... Z drugiej strony: Microsoft zarzucił plany przedstawienia gogli rzeczywistości wirtualnej użytkownikom XBO, a Oculus i HTC Vive taktownie milczą w temacie zbytu swoich zabawek (zresztą ten pierwszy wycofał się z produkcji „dużych" gogli, stawiając na mobilki).

Siekiera: Moja przygoda z VR-em to zachwyt nad Resident Evil VII i dłuuuugie pasmo rozczarowań całą resztą, ale też od ponad roku nie odpaliłem niczego nowego, więc nie będę mędrkował. Dobrze, że w końcu coś się zaczyna w temacie zmieniać, odkurzę gogle i damy sobie jeszcze jedną szansę.

Allor: Beat Saber!

Papkin: Can I get an amen up in here?

CormaC: Wiążę z VR-em duże nadzieje, ale na razie go nie tykam. Czekam, aż gogle będą lekkie, bezprzewodowe i zaoferują taką rozdzielczość, by nie było widać siateczki. Swoją drogą, raz w życiu doświadczyłem choroby lokomocyjnej – gdy ogrywałem Farpointa do recenzji.

Ninho: W 2018 coś chyba w końcu w wirtualnej rzeczywistości ruszyło. Inna sprawa, że mając w pamięci poprzednie lata, łatwo VR pochwalić, gdy wreszcie pojawiają się sensowne gry. Nie zmienia to jednak faktu, że ceny zestawów pozwalających na tę zabawę jeszcze długo będą odrzucać. Szczególnie że technologia pozostawia wiele do życzenia – zazwyczaj zanim zdołałem podłączyć całe okablowanie PS VR, to odechciewało mi się grać. Podobnie więc jak CormaC, czekam na bezprzewodowość.

BOOK OF DEMONS

- AUTOR: KRIGORE
- PC
- STRONA: 36

Krigore: Zaskakująco dobre! Action RPG zrobione z myślą o starszych fanach gatunku, co to chcą sobie powspominać pierwsze Diablo, pograć na fajnych zasadach i przy tym mieć jasność co do warunków i ram czasowych zabawy. A wszystko to w specyficznej oprawie graficznej i z oryginalnymi zasadami.

Berlin: No na chwilę udało mi się o tym zapomnieć, a tu koledzy przypomnieli, i cóż – trzeba będzie zagrać. Stęskniłem się za Diablo.

Szoki: Popieram Berlina, wystarczyło mi dziesięć sekund patrzenia na tę grę, aby z nostalgią wspomnieć pierwszego Diabołka. Ale że płytka nie chce mi odpalić na obecnym sprzęcie, to i Book of Demons się nada.

Papkin: Posłałbym was do diabła... ale raczej do nadchodzącego Immortal. Book of Demons wydaje się wyrastać z podobnego założenia: to hack'n'slashowe przedszkole Koszałka-Opałka, mające otworzyć hack'n'slashe na nową publiczność. Nieszczególny rozwój/personalizację bohaterów nadrabia humorem i prostotą, ale jeśli warszawiacy chcą osadzić w Papierowersum sześć kolejnych tytułów (a tak deklarują), muszą nieco styl tej księgi zniuansować.

Allor: Wystarczy, że nie będą wydawać kolejnych wariacji na temat klasyków co trzy miesiące, a jak dla mnie niech zrobią nawet dwadzieścia.

Smuggler: Po prostu – zaje... bardzo fajne. Serio. Polecam!

9kier: Precz z plagiatami! Wspieraj innowacyjnych, uczciwych artystów, kupując oryginalny Necronomicon ze strony producenta.

KINGDOM: TWO CROWNS

- AUTOR: ALLOR
- PC, PS4, XBO, NS, AND, IOS
- STRONA: 38

Allor: Bardzo ładna, z fajną ścieżką dźwiękową, ale pustawa i nudna. I na pecetach, i na konsolach jest wiele znacznie lepszych gier, również takich 2D. Jeśli z jakiegoś powodu czujesz nieodpartą chęć, by się z tym tytułem zapoznać, poczekaj przynajmniej na wersję mobilną, która ma się ukazać w drugim kwartale tego roku.

DaeL: Pora oficjalnie ogłosić, że doszło do przesycenia rynku grami z pikselartową grafiką retro. Jeszcze trzy, cztery lata temu ten styl bardzo mi się podobał, ale od tego czasu wyszło podobnych gier parę tuzinów i przestałem je nawet rozróżniać. Mogę za to potwierdzić, że poprzednia odsłona gry – Kingdom: New Lands – była dość przyjemną pozycją... ale na platformach mobilnych.

9kier: A na przesycenie rynku grami z realistyczną grafiką jakoś nikt nie narzeka! Co do Kingdom: Two Crowns – pograłam ze dwie-trzy godziny w co-opie z enkim i było wesoło, lepiej niż w singlu, bo notorycznie zapuszczał się za daleko i potwory kradły mu złoto. I nawet bym jeszcze przy niej posiedziała, ale samej mi się nie chce, a on gra w Asasyna. :(

enki: Nie mam żadnych wyrzutów sumienia. Potwór też człowiek. Kassandra takoż.

alkohochlik: fuksja co nie wiem

✖Berlin

Dariuszu!

Jak zapowiedziałem, tak zrobiłem, i wbiłem wreszcie platynę w Assassin's Creed Odyssey. Akurat tak się złożyło, że przez te parę miesięcy od premiery dodano do gry sporo rzeczy – podbito level cap do 70, dorzucono sporo usprawnień, nowych questów. I w końcu, dzięki temu, że jednak miałem coś nowego do roboty i punkty doświadczenia wskakiwały, udało mi się w miarę przyjemnie pobiegać po tej wirtualnej Grecji w poszukiwaniu ostatniego piksela, na którym nie postawiłem wcześniej stopy (trofeum Hermes's Homie). A jak już to miałem z głowy, to głupio tak było przerwać i wskoczyłem do pierwszego poważnego DLC: Legacy of the First Blade. I, cholera, cóż tu się wydarzyło!

Nie chcę rzucać spoilerów, ale podsumowaniem może być coś w stylu: „nie no, serio, nie wiem". Nagle Odyseja stara się być Strasznie Poważnym Narracyjnym Doświadczeniem, w którym leci się po bandzie, zadaje Trudne Pytania i w ogóle Wiedźmin, ale jednocześnie jakoś tak to średnio wychodzi, kiedy mechanizmy i tempo zabawy w ogóle takiego ciężaru nie wspierają. Ale mimo wszystko i tak piątka za to, że ludzie z Ubi spróbowali czegoś takiego dostarczyć – a szczególnie za to, że mając czas po premierze, postanowili też pobawić się formułą questów i pojawiły się wreszcie jakieś chociaż trochę nowe/świeże zadania. Dobre kilka godzin, ale tylko dla tych, którzy przy Odysei potrafią wyłączyć sobie tę krytyczną część mózgu, która ciągle pyta „po co ja w to gram?". Ja na szczęście potrafię, dajcie mi więcej.

✖Papkin

Let the best woman win!

Znowu! Znowu na święta, ledwie wystając spod gór bigosu, rzek kompotu i pierogowych pagórków, wołam, dyskretnie wypluwszy karpi ogon: – Zapuśćże mię nokturny Szopenowskie, podajże mię antologię opowiadań Vonneguta... Ale znowu okazuje się, że chęć obcowania z kulturą wysoką to tylko omam wywołany nadmiarem węglowodanów, a ja grzęznę w popkulturowym bagienku. W tym roku dałem się wciągnąć programowi rozrywkowemu RuPaul's Drag Race.

„Czym właściwie jest drag?" – zapytacie. Sam RuPaul, charyzmatyczny gospodarz show, definiuje zjawisko: „rodzimy się nadzy, a reszta to drag". Obiegowo uważa się, że drag queens to „faceci przebierający się za kobiety", co jest uproszczeniem wprost kryminalnym. Żadna bowiem kobieta nie popyla na koturnach i szpilkach wysokich na kilkanaście centymetrów, nie maluje się ostrzej od disneyowskiej Diaboliny, nie wspominając o paradowaniu w obszytej cekinami, bufiastej sukni. Drag to siostra kabaretu, rewii i burleski, ale to też punkowa dekonstrukcja zastanych schematów estetycznych i normatywnych. No i wolnościowy postulat naigrawający się z płci biologicznej, którą sprowadza do łatwo podrabialnych (i parodiowalnych) gestów i zachowań. To wolność, wyrazistość i tolerancja... a do niedawna: nisza.

Pod strzechy królowe trafiły właśnie dzięki „RuPaul's Drag Race", w którym kilkanaście uczestniczek (same mówią o sobie w formie żeńskiej) rywalizuje o koronę najlepszej dragowej supergwiazdy i przy okazji – ale tylko przy okazji – 100 tys. dolarów. Program, który debiutował dekadę temu w niszowej Logo TV, dziś bije rekordy popularności na VH1 i serwisach streamingowych w rodzaju Netfliksa czy Hulu. Od trzech lat zgarnia kolejne statuetki Emmy, ucierając nosa „The Voice," „Project Runway" czy „Top Chefowi", doczekuje się kolejnych spin-offów i lokalnych wersji, a gościnne występy zaliczają w nim Ariana Grande, Lady Gaga czy Christina Aguilera.

Wszystko jest oczywiście poddane regułom telewizyjnego widowiska. Między wyciskającym łzy wspomnieniem nowotworu i poruszającą retrospekcją z terapii konwersyjnej panie – w wieku 20-50 lat – kręcą w garderobie takie dramy, że licealne szatnie to małe miki. Oczywiście niesnaski zostaną w końcu zażegnane przez RuPaula, który w specjalnym odcinku z kaznodziejskim zacięciem wygłosi kilka coachingowych zaklęć, pogrozi palcem, a niekiedy przyciśnie do matczynej piersi.

To zarazem najmądrzejszy talent show, z jakim miałem do czynienia, nie żadne tam Must Be The Voice of X Factor, w którym tancerz zatańczy, pieśniarz zaśpiewa, a akrobata przyakrobaci. Wokół dragów – z racji niszowości – nie skacze armia pomagierów. Uczestniczki raz muszą opracować choreografię, kiedy indziej napisać piosenkę, zaśpiewać, przygotować lip-sync, uszyć kreację z komponentów ze sklepu „wszystko za 3 złote", przeprowadzić wywiad z matką Cher, wziąć udział w odcinku „Beverly Hills 90210", napisać stand-up i wcale nie zdziwiłoby mnie, gdyby w 11. sezonie miały za zadanie przeprowadzić diagnostyczne cewnikowanie serca z koronarografią...

Jest to tak pyszne, że znowu wpadam w spiralę fascynacji. Kompulsywnie oglądam odcinek za odcinkiem, w drodze do pracy słuchając płyty Alaski Thunderfuck, w międzyczasie zamawiając na Amazonie poradnikobiografię RuPaula, a po powrocie oglądam sequel „Huraganu Bianca" z Biancą del Rio, który dla przeciętnego odbiorcy będzie równie przyjemny, jak Huragan Wilma dla mieszkańców Zatoki Meksykańskiej, ALE PRZECIEŻ GRA W NIM BIANCA DEL RIO. Już wygrażam przed nosem Berlinowi, że gdzie tam, Kim Chi powinna odpaść cztery odcinki temu (ratują ją autorskie suknie, silnie inspirowane teatrem kabuki), już w korespondencji z Rahidem zaczynamy się przerzucać rupaulowymi powiedzonkami, a gdyby tylko UWr oferował wykłady z rupaldragraceologii, byłbym w pierwszym garniturze prowadzących (a może w pierwszej sukni prowadzących?). Polecam! Odmaszerować, a raczej: sashay away.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE – DANGER ZONE

AUTOR: KRIGORE
PC
STRONA: 40

Krigore: Valve poczuło, że mu się ciepło robi, i zaczęło kombinować. Wyszło ciekawie, bo to battle royale nietypowy i z dużym naciskiem na taktykę. Kto wie, może w przyszłości wykluje się z tego e-sport dla samotnych wilków, nie drużyn?

spikain: Bijatyki udowadniają, że łatwiej zżyć się z jednym cyberatletą niż z całą drużyną (na dodatek taką o dużej rotacji zawodników). Pewnie nie jest to prawda uniwersalna, ale ja bym zdecydowanie chętniej taki e-sport oglądał.

Szoki: Khem, khem... Tentego. Raz, dwa... Raz, dwa, trzy... *HIIIGHWAAAY TO THE DAAANGER ZOOONE!* Dziękuję, śpiewam też na weselach.

Papkin: Fandom CS:GO za to się ostatnio bynajmniej nie „weseli". Łabędzi śpiew wyśpiewał w grudniu CS-owy skład Virtus.Pro, który ostatnio rzeczywiście grywał głównie do kotleta... A choć Valve miało pomysł na tryb battle royale, to po przejściu Global Offensive na F2P zaroiło się od negatywnych głosów. Złe recenzje zostawiło na Steamie aż 14 tys. ludzi (i to tylko na dwa dni od premiery!), głośno krytykujących zmianę reguł przyznawania statusu Prime czy napływ chińskich oszustów. Tymczasem o reformie Valve Anti-Cheat ani słychu.

Ninho: Zdecydowanie ważniejsze od samego trybu Danger Zone jest przejście na model F2P. Z jednej strony zrozumiałe, a z drugiej... przecież i tak wszyscy zainteresowani CS-a już mają. :)

Allor: Darmowe, to i zobaczyć można, ale jeśli lubisz realistyczne battle royale, to ostatni CoD jest o niebo lepszy. Ba, nawet PUBG jest mniej toksyczny! Ciekawe, jak się ta sytuacja rozwinie, bo na razie wygląda na to, że rozdając CS-a, Valve – paradoksalnie – go zabiło...

Davy Strange: A ja jako fan i CS:GO, i CoD-a, i battle royale powiem, że Danger Zone jest znacznie ciekawsze od Blacksite'a i Valve ma u mnie dużego plusa.

9kier: Jedyny słuszny CS to Cultist Simulator.

EURO TRUCK SIMULATOR 2: BAŁTYCKI SZLAK

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC
- STRONA: **44**

Siekiera: Mój ulubiony zabijacz czasu doczekał się kolejnego rozszerzenia, a patrząc przez pryzmat nowych miast i kilometrów dróg, to największe DLC z dotychczasowych. Nie ma to jak kurs na drugi kraniec kontynentu po ciężkim dniu w pracy, przy słuchaniu ulubionej stacji radiowej. Albo własnej muzyki. Albo nawet czegoś z YT, bo i tak można. Dla kogoś, kto nie próbował, brzmi to pewnie idiotycznie, ale to naprawdę odpręża!

Allor: Wolę pociągi, ale doceniam.

Berlin: Totalnie bym grał w Euro Truck Simulator, gdyby wyszedł na Switcha.

Krigore: A panie sprzedające przy drogach grzyby są?

Siekiera: Niestety, PEGI ich nie puszcza. Nie można mieć wszystkiego.

Ninho: Ja myślę, że do puszczania to one PEGI nie potrzebują. A z samym Euro Truck Simulatorem jest tak, jak z Farming Simulatorem. Nie zagrasz, nie zrozumiesz fenomenu. Jeśli zagrasz, też możesz nie pojąć. To rozrywka dla wybranych – ja się do nich zaliczam, bo nic nie wycisza lepiej niż kilometry trasy w domowym zaciszu (tudzież orka na ugorze).

Szoki: To ja opowiem historyjkę! Mój najdroższy wujcio, a zarazem godfather, słynie w rodzinie z pokręconego poczucia humoru. Gdy niemal dwadzieścia wiosen temu wracaliśmy z rodzinnych wczasów nad Bałtykiem (poza nami w samochodzie siedzieli mój kuzyn i ciocia), wujaszek zjechał na pobocze do takiej właśnie przydrożnej sprzedawczyni (raczej ubogiej, bo stać ją było tylko na przyciasną koszulkę i krótką spódniczkę) i zapytał po ile. Ta, widząc w aucie gotującą się ze wściekłości kobietę i dwóch rechoczących chłopców, z konsternacją odpowiada, że za stówę. Na co wujcio odpowiada: nie no, za pieczarki to ja tyle nie dam. I pojechaliśmy.

DaeL: Historyjkę Szokiego będzie można odtworzyć w grze dopiero po zakupie odpowiedniego DLC.

enki: Niby szlak bałtycki, a każą jeździć po drogach...

CRUSADER KINGS II: HOLY FURY

- AUTOR: DAEL
- PC
- STRONA: **50**

DaeL: Istnieją dwa rodzaje ludzi. Jedni marzą o podboju Ziemi Świętej z okrzykiem „Deus vult!" na ustach, drudzy śnią o wszechsłowiańskim, rodzimowierczym imperium. Obie te grupy będą zadowolone z najnowszego, koncentrującego się na świętych wojnach, rozszerzenia do Crusader Kings II. Gra będzie wprawdzie niebawem obchodzić siódme urodziny, ale nadal wciąga, a developerzy nie ustają w trudach, by dalej ją wspierać. Jeśli macie kilkadziesiąt wolnych godzin na naukę interfejsu i podstaw mechaniki, to gorąco polecam. To chyba najlepsza ze strategii Paradoksu.

Szoki: Niby dodatek koncentruje się na świętych wojnach, ale jednak nie da się ustanowić Krakowa europejską stolicą maczet. 0/10 za realizm.

DaeL: Można po prostu ustanowić Kraków stolicą... a maczetę nosić w sercu.

Papkin: Jako rodowity krakus dopowiem, że maczetę w sercu najłatwiej dostać na żylecie, a w młynie idzie zarobić kosę. Zarobić ją zresztą zdecydowanie łatwiej niż ok. 1300 złotych, które trzeba by wyłożyć na wszystkie dodatki i DLC do Crusader Kings II.

Allor: 1200 złotych to niby dużo za dodatki? Polecam sprawdzić, jak to wygląda w symulatorach pociągów czy samolotów. A potem się cieszyć z tańszego hobby.

GRIS

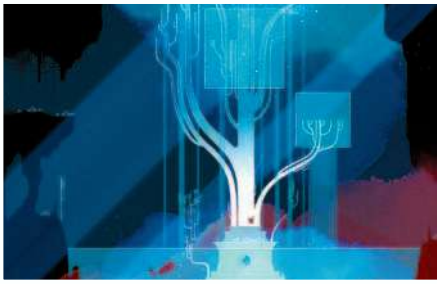
- AUTOR: BERLIN
- PC, NS
- STRONA: 56

Berlin: Tak bardzo przereklamowane, tak bardzo puste, tak bardzo miłe i proste, tak bardzo o niczym. Może nie mam serca, może nie mam cierpliwości do baniek, które pękają po najdelikatniejszym nawet kontakcie z wymagającym odbiorcą, może to ona, może to Berlin.

enki: Jak już, to Berlinist, czyli zespół, który nagrał ścieżkę dźwiękową do gry. O rozgrywce zacząłem już zapominać, ale muzyka wciąż mi gra.

Papkin: Może to Berlin, może to Papkin. Gris jest piękny pięknem ekspresjonistycznych płócien i głupi głupotą dziecięcych kolorowanek. Witajcie w branży, którą stać co najwyżej na alegorię tak nieprzyzwoicie uniwersalną, że aby ją docenić, odbiorca musi tytuł ponapychać sensami, popaćkać domysłami i połatać własnymi doświadczeniami.

9kier: Gris jest równie piękne, co puste – puste niestety zarówno w kwestii fabuły, jak i mechaniki. Szkoda, że tak zmarnowano te zapierające dech w piersiach, niesamowicie stylowe cutscenki.



PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jaka powszechnie uznana gra ci nie podeszła?

Krigore: Cykl Devil May Cry – ludzie się zachwycają maestrią, złożonością itp. Cholera, chciałem, starałem się, ale ani tego nie widzę, ani tego nie czuję. Dla mnie to trudna i beznadziejnie wręcz nudna łupanina.

Smuggler: Diablo. Sam się dziwię, bo powinna, bo lubię h'n's. A tu masz... nie bangla. Próbowałem parę razy... i cóż. Nadal nie bangla.

Berlin: Wolfenstein: The New Order. Kurde, too soon? ;)

DaeL: Borderlands. Dużo grindu, a strzelanie takie sobie. Kolejne części miały (ponoć) ciekawszą fabułę, ale ja po skończeniu „jedynki" miałem już serdecznie dość Pandory, więc je sobie odpuściłem.

Cursian: Stalker. W teorii wszystko jest na miejscu, ale w praktyce nijak nie mogłem się w to wciągnąć.

Szoki: Fallout 3 i Fallout 4. Bardzo, ale to bardzo chciałem lubić te gry i nawet obie ukończyłem, ale potem żałowałem, że nie spędziłem tego czasu na czymś bardziej produktywnym, jak choćby czytanie „Nad Niemnem" wspak.

Papkin: Życie. Warunki startowe uważam za krzywdzące, loadingi trwają nocą nawet po osiem godzin, cały czas trafiam na kiepski loot i nieangażujące side-questy, mam niewłaściwe kwestie podczas romansów, głównej linii fabularnej nadal nie odnalazłem, a na dokładkę obawiam się permaśmierci. Dopóki zaś nie dokupię dodatkowych podzespołów (a konkretniej: okularów), borykam się z downgrade'em.

Siekiera: Mógłbym tu wsadzić całe Nintendo i wszystkie konsole stworzone po GameCubie. Nie odmawiam ich grom jakości, klasy, uroku, ale ta stylistyka kompletnie do mnie nie przemawia. Trochę się to zmieniło za sprawą ostatniej Zeldy, przez co z umiarkowanym zainteresowaniem zacząłem zerkać w kierunku Switcha. Ale wciąż się opieram, za co mój portfel jest mi wdzięczny. A jeśli chodzi o klasykę, to Fallouty. Próbowałem romansować niemal z każdą odsłoną, ale niestety były to bardzo krótkie i nieudane randki. Nie iskrzyło między nami.

Allor: Gothic. Na początku przez sterowanie i wymagania, a potem, gdy już miałem mocniejszą maszynę, przez sterownie i toporność. A – czy wspominałem już o sterowaniu? Serio, było tak zrąbane, że zraziło mnie także do wszystkich późniejszych Gothiców.

Davy Strange: GTA V – niby fajne, niby przeszedłem całe, ale po raz pierwszy w przypadku tej serii bez uczucia „łał, ależ ta gra jest niesamowita". To tylko i aż kolejne GTA ze świetnymi dialogami i przyjemną, acz do bólu oklepaną rozgrywką. W przeciwieństwie do paru innych odsłon serii zupełnie nie mam ochoty przechodzić tego drugi raz, a tak w ogóle to #teamsaintsrow.

9kier: Morrowind, któremu udało się mi obrzydzić zarówno erpegi w otwartym świecie, jak i perspektywę zza pleców. Heroesy... któreś (nie pamiętam, w które grałam lata temu przez chwilę), bo walki w turach to złoto, ale chodzenie w turach to zło. Rozlicznych gier AAA, które odpalam na 5-8 godzin, po czym rzucam na zawsze, nawet nie będę wymieniać.

enki: Dying Light. Każde z moich podejść kończyło się na frustracji z obijania się o chodzące trupki, które zamiast robić klimat przeszkadzały mi cieszyć się niezłym skądinąd parkourem.

CormaC: Najjaskrawszym przypadkiem z ostatnich lat jest Doom z 2016 roku. Powinienem być zachwycony, bo lubię FPS-y, dziadka Dooma darzę nostalgią, a reboot jest znakomity. Pograłem kilka godzin, niby wszystko super, ale potem odłożyłem grę i o niej zapomniałem. Przypomniałem sobie po kilku miesiącach i tym razem znudziłem się po dwóch godzinach. Chyba mam już dosyć tytułów, przy których czas spędza się wprawdzie bardzo miło, ale jest to czas w zasadzie zmarnowany.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

- AUTOR: SPIKAIN
- NS
- STRONA: 60

spikain: Miało być podsumowanie dorobku serii – i niektórzy bali się, że będzie to port Smasha z Wii U z dorzuconymi assetami z poprzednich odsłon. Okazało się, że to nie tylko nie jest zwykły port, ale w głównym trybie singlowym pozwala powspominać historię wielu innych gier – odtwarzając w swoim stylu starcia z pamiętnymi postaciami z dziesiątek produkcji. Dobrze skwitował to Papkin, pytając: „dlaczego wszystkie bijatyki nie mają takich kampanii?".

Krigore: To ta gra, przy której wielki spikain siedział, wgapiając się w ustawiony przed nim malutki ekran? Jeśli tak, to już dla tego widoku warto było – serio, wyglądało to przekomicznie! :)

spikain: Po pierwsze: rozmiar nie ma znaczenia. Po drugie: kto by tam targał docka do pracy? Po trzecie: tutaj fps-y się liczą, nie rozdzielczość – a gra trzyma 60 klatek, jakby od tego zależało jej życie.

Allor: Można też było zmusić w końcu Papkina, by przyniósł docka od redakcyjnego Switcha...

Papkin: Allor czyniący uwagi na temat terminowości... co będzie następne, Mariusz Trynkiewicz walczący z przemocą seksualną? Keith Richards zalecający wstrzemięźliwość? Baszszar al-Asad pouczający innych, jak pokojowo radzić sobie z manifestacjami?

spikain: Nie, najwyraźniej następny jest kocioł przyganiający garnkowi.

DaeL: A będzie można pograć Geraltem? Bo ostatnio go do wszystkich japońskich gier wciągają...

Szoki: No i nareszcie mam konkretny powód, aby zainstalować w pubie Switcha dla gości.

Papkin: (Ekhu-ekhu, Super Mario Party, kaszlu-kaszlu, Mario Kart 8 Deluxe, ekhem, ekhem, Arms, ehe, ehe, Mario Tennis Aces, a-psik!, Splatoon 2, aciu!, Pokkén Tournament)... Przepraszam, bardzo suche w tym edytorze tekstu powietrze. W każdym razie: powodów, by zaserwować gościom Switcha, masz pan bez liku!

KATAMARI DAMACY REROLL

- AUTOR: PAPKIN
- PC, NS
- STRONA: 63

Papkin: Kulą można trafić w płot. Można w drzewo. Można w wózek. Można w zawodnika sumo. Można w samochód. Można w dom. A kula wszystkich i wszystko przytuli, bo to kula wyjątkowo inkluzywna. Dzięki zaś podmiance assetów – od wersji Reroll nie odkleją się również entuzjaści wysokich rozdzielczości.

Siekiera: Jedno z tych japońskich dziwactw, którego nigdy nie zrozumiem. Cytując klasyka: „A komu to potrzebne? A dlaczego?".

spikain: Żeby zrozumieć, warto najpierw spróbować. Dotyczy to i cytowanego klasyka, i większości osób otwarcie deklarujących niezrozumienie. A Katamari w szczególności, bo to gra zupełnie niepodobna do czegokolwiek innego (może poza tegorocznym Donut County, które wyrosło z koncepcji „Katamari, tyle że na odwrót").

Allor: Jeden z tych tytułów, które kiedyś sobie na Switcha sprawię. Bo toczenie się na pececie... no, jakoś mi tak nie pasuje i tyle.

DaeL: Pomysł ciekawy, ale chyba po grę nie sięgnę. Mam coś takiego na żywo, gdy mój kot zaczyna biegać po domu.

KASZANKA ZONE: LUCIUS III

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC
- STRONA: 65

Siekiera: Witaj, Kaszanko, tęskniłem. Ty najwyraźniej nie, skoro po tak długiej rozłące walisz z dyni, poprawiasz łokciem i serwujesz coś tak niestrawnego. Zdecydowanie najgorsza część serii, choć przecież już „dwójka" robiła wszystko, by uprzykrzyć człowiekowi życie. Tu jest tak samo, tylko gorzej. Niestety niekoniecznie śmieszniej.

Smuggler: Moje ulubione danie – kaszanka z siekierą! :)

Papkin: Shiver Games chyba rzeczywiście zawarło jakiś nieczysty pakt. Nie potrafię bowiem wytłumaczyć sobie opłacalności kolejnej gradaptacji „Omena". Pierwszy antychryst sprzedał się nieźle (acz głównie dzięki wyprzedażom) i był znośny (acz głównie dzięki zaniżonym standardom 2012). Drugi stał się nieznośny, bo choć niby rozwijał formułę i otwierał strukturę, to bugi i błędy projektowe rosły wprost proporcjonalnie do komplikacji. Pokonawszy drogę od horroru klasy B do komedii pomyłek klasy właściwie pozbawionej, marka niespodziewanie wróciła. Nadal fatalnie nam się tłumaczy, a jej twórcy nadal nie przyswoili sobie podstaw rzemiosła. W efekcie obcowanie z nią to rzeczywiście piekło.

enki: Rodzina 666 plus.

GAME WALKER

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jakiego sequela nie możesz wybaczyć twórcom?

Krigore: Duke Nukem Forever. Za całokształt, a już przede wszystkim za to, że wyszedł tak z 15 lat za późno, kiedy biust na ekranie nie robił już na mnie żadnego wrażenia, bo w międzyczasie zdążyłem zobaczyć taki prawdziwy.

Smuggler: Mass Effect: Andromeda. Nie dlatego, że to była zła gra. Ale dlatego, że czekałem na to cholerne pięć lat, a apetyt rośnie w miarę jedzenia, więc sami rozumiecie... Najnowszy Black Ops za brak singla.

Berlin: Niemożność wybaczenia czegoś twórcom zakłada jakąś inwestycję emocjonalną w serię, w moim przypadku odpowiedź może być tylko jedna: Final Fantasy X-2.

Mac Abra: Duke Nukem Forever. A z ciut nowszych – Fallout 76.

DaeL: Cannon Fodder 3. Miałem wrażenie, że twórcy pierwsze dwie części znali tylko ze słyszenia. No i Command & Conquer 4. W tym przypadku twórcy w poprzednie części grali, ale chyba im się nie podobało, bo wszystko pozmieniali.

Szoki: Warhammer 40,000: Dawn of War III. Nie ma to jak w smutnej próbie przypodobania się masowemu odbiorcy wyrzucić z gry wszystko, za co uwielbiali ją fani, by stworzyć tytuł, który nie interesuje nikogo.

Allor: Kurczę, też bym DoW III wymienił, bo po genialnym trailerze i świetnych wspomnieniach z DoW II wiele sobie po „trójce" obiecywałem. Tyle że na tle Andromedy to jednak nie ten poziom oczekiwania i późniejszego zawodu... A, Fallouta 76 też bym w sumie dorzucił, ale na szczęście już o nim zapomniałem.

Papkin: Mojego brata. Uważam, że twórcy dobrze zrobiliby, trzymając się pierwowzoru, dzięki czemu mogliby inwestować w większą liczbę skinów, a na arenie „Dom" obyłoby się bez PvP. (I tak im jednak dziękuję, że kolejny sequel nigdy nie powstał, dzięki czemu nie musiałem uczestniczyć w rozgrywkach battle royale!).

Siekiera: Bo ja wiem... Silent Hill 4? Kilka fajnych nowości i masa błędnych decyzji projektowych. Doceniam rewolucyjne pomysły, tutaj jednak nie zagrały jak trzeba. Dużo bardziej podeszła mi zachowawcza „trójka", choć i jej daleko do niedoścignionej części drugiej. Ale ja generalnie pamiętliwy nie jestem, tak że wybaczam. Pewnie chłopcy z Konami w końcu zasną spokojnie.

Cursian: Gears of War: Judgment. Po jaką cholerę wsadzali te gwiazdki i wyścig o punkty do kampanii fabularnej? Kompletnie rozbijało to „wczuwkę" i rujnowało radość z i tak letniej opowiastki. O wycięciu Szarańczy z trybu dla wielu graczy nawet nie wspomnę.

Davy Strange: Star Wars: The Force Unleashed II. „Jedynka" wciąż pozostaje najlepszą grą z uniwersum, bo jako jedyna pozwala wyzwolić Moc i czuć się jak prawdziwy złodupiec – i mówię to jako oddany fan Jedi Academy. Sequel zaś okazał się spłyconym do bólu korytarzowym slasherem bez polotu. TFU!

CormaC: KotOR-a III, bo go nie było. Mass Effecta: Andromedę, bo był.

Ninho: Gothic III. Za to, że był rozlazłym, nudnym RPG, które nie ma prawa stawać na równi z „jedynką" i „dwójką".

spikain: Pójdę trochę naokoło: nie mogę wybaczyć Natsume, że na Zachodzie nie ukazały się żadne Medaboty po tych na GBA. Były ładniejsze, lepiej napisane i nie gorsze gameplayowo od Pokémonów – ale nie były Pokémonami. Choć w Japonii seria przetrwała do dziś, my musimy zadowolić się jednym erpegiem i dwoma marnymi spin-offami.

VR

PRZEGLĄD GIER

O stanie wirtualnej rzeczywistości w 2018 roku powiedziano już wszystko. Zamiast więc rozmawiać o tym, czy już warto (i dlaczego jeszcze nie), pogadajmy o tym, co w tym wszystkim jest najważniejsze: o grach. Okazja jest dobra, bo za nami kilka ważnych VR-owych premier.

Zdjęcia: Picsel (2)

PEGI 3

PRODUCENT: MONSTARS/RESONAIR
CENA: OK. 140 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

TETRIS • Z PIĘKNĄ OPRAWĄ AUDIOWIZUALNĄ

Na I cierpliwie czeka: **spikain**

Trenujcie T-spiny i przestawcie mózg na holdowanie – w mieście jest nowy Tetris i tym razem jest to wersja, której omijać nie warto. Nawet jeśli nie macie zestawu VR.

Pojęcie „efektu Tetrisa" wyjaśnia pięknie DaeL w publicystyce w tym numerze – i w celu zgłębienia tematu zapraszam właśnie tam – ale dla porządku wytłumaczmy też tutaj. Tytułowym efektem są halucynacje, które widzimy, kiedy zamkniemy oczy po długiej grze w Tetrisa.

Na kwasie

W nowym wcieleniu klasycznej gry wykorzystano tę halucynogenną właściwość i dorzucono piękną, hipnotyczną oprawę graficzną. Jak wygląda Tetris Effect, widzi każdy, kto spojrzy dookoła – a jeśli do tego wie, że za produkcję tę odpowiadał między innymi Tetsuya Mizuguchi, pewnie pokiwa głową i pomyśli „no, tak". Twórca Reza zadbał o to, żeby **nowy Tetris był nie tylko kolejną reedycją najwspanialszej gry logiczno-zręcznościowej wszech czasów, ale też doświadczeniem artystycznym**. Najlepsze w nim jest jednak to, że w przeciwieństwie do wielu innych gier pod szyldem Tetris (a przypominam, że przez lata własne wersje wydały między innymi EA, Ubisoft czy Sega) ta nie próbuje podważać fundamentów gry, którą znamy i kochamy. A przynajmniej takich banialuków dowiecie się z większości recenzji.

Prawda jest zaś taka, że nie chodzi tu już o tetrisy – czyli o umiejętne ustawianie klocków tak, żeby jak najczęściej zbijać po cztery linie. W Tetris Effect **istotny jest wynik punktowy, który śrubować jest wyjątkowo łatwo dzięki nowemu mechanizmowi** zwanemu Zone. Włączenie Strefy pozwala nam, w uproszczeniu, zatrzymać czas – naturalnie przedłuża to poziom, na którym się znajdujemy, i umożliwia nam zbicie w jego trakcie większej liczby linii, niż przewidywała ustawa z 1984 roku. Zmienia to styl gry, więc... no wiecie, te wspomniane fundamenty(*), bo przecież Tetris to czysty gameplay. Takie zatrzymanie czasu pozwala nam na przykład ułożyć szesnaście („decahexatris") lub nawet dwadzieścia („ultimatris") linii naraz. Oczywiście nie jest to sztuka łatwa – ale i nie jest konieczna, żeby się Tetris Effectem cieszyć.

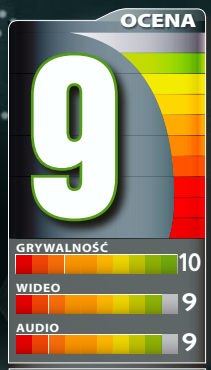
Neonowi kowboje

Bo że dzieło Pażytnowa jest dobre i sprawia niekończącą się przyjemność nawet pomimo udziwnień wprowadzanych w kolejnych odsłonach, nie muszę nikomu mówić. Tym zaś, co przyciągnęło do Tetris Effect tłumy (to pierwszy „głośny" Tetris od lat, może z wyjątkiem udanego crossovera z Puyo Puyo), jest wspomniana wcześniej oprawa. Efekty zmieniają się z poziomu na poziom, ale również w trakcie samego levelu są dość dynamiczne – no i zawsze towarzyszy im muzyka, której akompaniujemy, obracając i przesuwając klocki. Dźwięki, które wydajemy przyciskami, czasami przyczyniają się do zwyczajnej kakofonii, ale często brzmi to bardzo dobrze. No i w ogóle sporo tu fajnej muzyki.

Dwa pierwsze wrażenia po odpaleniu TE to „łał, ale to przeszkadza w grze" oraz „łał, czy to są te słynne narkotyki?". Pierwsze zanika z czasem, drugie – najpewniej nigdy. **Tetris Effect po kilkudziesięciu godzinach jest tak samo „trippy" jak na początku.** Również poza VR, bo całość ogrywać można bez gogli na spoconej twarzy. Taki tryb zabawy ma oczywiste minusy, ale jest też wygodniejszy – a przy zgaszonym świetle i na wielkim ekranie Tetris Effect i tak wbija w fotel.

Nowa inkarnacja nie sprawi może, że przestanę w wolnych chwilach odpalać wersję z Game Boya – jest ona zawsze na wyciągnięcie ręki, a jej zasady odpowiadają mi najbardziej. Nie ma jednak wątpliwości, że Effect **to najlepsza rzecz, jaka przytrafiła się Tetrisowi od bardzo, bardzo dawna**. Kapitalnym był pomysł, by ponadczasową mechanikę obudować efektowną, „rezowatą" oprawą – a wykonanie jest jeszcze lepsze. Warto brać nawet w pełnej cenie. |CDA|

OCENA



- + to Tetris!
- + który wygląda i brzmi niesamowicie
- + i ma świetny „feeling"
- + w najbardziej podstawowych zasadach nie ma rewolucji
- – ale w podejściu do rozgrywki już tak, co dla mnie jest minusem (spoko – dla większości nie będzie)
- – czy niestosownym będzie prosić tutaj o porty na PC i Switcha?

W ruchu wygląda jeszcze fajniej. Pomachaj głową.

(*) Tym razem żaden geniusz nie dorzucił do puli trzyczęściowych klocków, ale będę się upierał, że zmiana celu gry o tak prostej budowie to zmiana istotna.

PEGI 12

PRODUCENT: FROMSOFTWARE
CENA: 124 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

SPACEROWICZ • TAJEMNICA • VR • TWÓRCY DARK SOULS

Zawrotów głowy nie miał: **Ninho**

Déraciné z wcześniejszymi tytułami FromSoftware ma tylko jeden wspólny mianownik – słowo „boleśnie". Niestety w tym przypadku łączy się ono nie z przymiotnikiem „trudny", lecz „nudny".

DÉRACINÉ

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 8

+ niezła historia
+ przyzwoicie wygląda
+ dobrze zrealizowany VR...

– ...choć nieco ograniczony
– niewielka interaktywność
– mało gry w grze

Hidetaka Miyazaki (człowiek stojący za Soulsami i Bloodborne'em) nie tylko odszedł od akcji i wysokiego poziomu trudności, z którego gry FromSoftware są powszechnie znane. Przede wszystkim postanowił bowiem wejść na grząski grunt wirtualnej rzeczywistości, by zapoczątkować, jak sam mówi, gatunek klasycznych pierwszoosobowych gier przygodowych w VR. Nie mam nic przeciwko, byleby tylko kolejni śmiałkowie postawili na nieco większą interaktywność i złożoność zabawy. Oparcie całej gry na wykreowanym świecie i możliwościach nie tak już znowu nowej technologii to pomysł nie tyle ryzykowny, co nietrafiony.

Pierwsze koty...

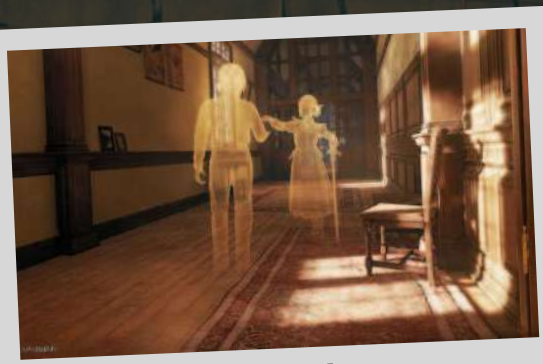
Zaczyna się nieźle: zostajemy wprowadzeni w świat duchów. Ten rządzi się konkretnymi prawami – każdy faerie na początku życia po życiu otrzymuje **dwa pierścienie: niebieski do manipulowania czasem oraz czerwony do przywracania energii życiowej**. To całkiem ciekawy mechanizm (właściwie jedyny interesujący i nietypowy), szkoda tylko, że na przestrzeni około sześciu godzin, jakie przy Déraciné przyjdzie potencjalnym śmiałkom spędzić, wykorzystujemy go zaledwie kilka razy. Podobnie szkoda, że przez cały ten czas **możemy poruszać się jedynie za pomocą teleportacji**. Z jednej strony jest to w pełni uzasadnione fabularnie i pozwala na ukrycie pewnych niedostatków graficznych (twórcy z góry ustalają trasy, po których możemy się przemieszczać, jeśli więc nie chcą nam czegoś pokazać, to tego nie robią). Z drugiej jednak zabieg ten sprawia, że gramy „na szynach", co być może w klasycznych przygódówkach pokroju Mysta nie przeszkadzało, ale VR aż prosi się o spacery.

Niewiele tutaj gry, wiele VR-u.

Tym bardziej że FromSoftware przygotowało naprawdę spory teren – sierociniec, w którym się znajdujemy, jest odtworzony na tyle dobrze, że aż chce się po nim pomyszkować. Podobnie jest w przypadku terenów okalających posiadłość. Tyle dobrego, że sterowanie zostało idealnie wręcz skrojone pod wirtualną rzeczywistość. **Trzeba tutaj zaznaczyć, że Déraciné wymaga do działania nie tylko zestawu VR, ale także PlayStation Move** – to za pomocą różdżek poruszamy się po świecie gry. A trochę chodzenia mamy, bo jako duch-wróżka zwiedzamy świat „poza czasem". Oglądamy wspomnienia zatrzymane w przestrzeni, możemy wejść z nimi w interakcję i oddziaływać na rzeczywistość – a to podbierzemy chłopcu klucz, a to dosypiemy ziół do zupy... Nic wielkiego, ale z czasem robi się poważniej i ciekawiej. **Fabuła to jedna z mocniejszych stron produkcji**, szczególnie niejednoznaczne zakończenie.

...za płoty

Gra jest w pełni spolszczona – wraz z niezłym dubbingiem. Ezoteryczną atmosferę świetnie dopełnia zresztą nienachalna muzyka. Nienachalna jak całe Déraciné. Mało tutaj gry w grze, miło jest pospacerować po sierocińcu, potrafi to nawet odprężyć. **Lokacje są ładne, świetnie zaprojektowane, jednak po 2-3 godzinach wszystko zaczyna się ciągnąć** i do końca dotarłem jedynie zainteresowany tym, jak historia się skończy. Nie jestem pewny, czy to kierunek, w jakim chciałbym, by poszły gry VR. Fajnie, że można złapać kilka przedmiotów w swoje wirtualne dłonie, fajnie, że można wejść na drzewo, ale jednak od wirtualnej rzeczywistości oczekiwałbym nieco większej interaktywności. |CDA|



Podejdź, obejrzyj, posłuchaj. Powtórz.

PEGI 3

PRODUCENT: BEAT GAMES
CENA: 86 ZŁ (PC), 130 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: TRYB PARTY, PEŁNE MULTI W DRODZE

GRALIŚMY NA: PC, PS VR
PC: OCULUS RIFT, HTC VIVE LUB MICROSOFT MIXED REALITY, WIN 7/8/10, INTEL CORE I5, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 960

RYTMICZNA • MIECZE ŚWIETLNE • MODY

BEAT SABER

Nadlatujące w rytm muzyki sześciany i dwa miecze, by je ciąć. Pomysł prosty, wykonanie i grywalność – genialne!

Swojej postaci w grze sam nie widzisz, ale miecze w zupełności wystarczą.

Poci się: **Allor**

Choć gra powstaje w niezależnym czeskim studiu liczącym sobie zaledwie trzy osoby, to jest najlepszą, w jaką grałem w goglach do VR-u. Ba, to właśnie kilka minut z mieczami świetlnymi sprawiało, że znajomi pytali, ile taki zestaw rzeczywistości wirtualnej kosztuje.

Pomysł jest genialnie prosty: trzymane w rękach **kontrolery stają się rękojeściami mieczy świetlnych, a twoim zadaniem jest rozbijanie nimi nadlatujących sześcianów**. Ale nie w dowolny sposób, lecz zgodnie z kierunkiem strzałek (chyba że strzałki na jakimś brak – są to jednak wyjątki). Oraz mieczem w odpowiednim kolorze, bo jeden jest niebieski, a drugi czerwony (chyba że wybierzesz tryb pojedynczego miecza – lecz jeśli masz dwa kontrolery, nie polecam). Trzeba też uważać na miny, których niszczyć nie należy, a także wychylać się na boki oraz kucać – po to, by unikać zderzenia z wielkimi blokami ciemnej materii. Co ważne, Beat Saber na pececie zadziała, nawet jeśli gogle zostały skonfigurowane w trybie stacjonarnym, choć możliwość poruszania się na boki znacząco zwiększa przyjemność z rytmicznego rozwalania sześcianów.

Mieczem go!

I choć zdaję sobie sprawę, że „rytmiczne rozwalanie sześcianów" jest określeniem tyleż ścisłym, co niezbyt zachęcającym, **perfekcyjne przeniesienie rzeczywistych ruchów w świat wirtualny** sprawia, że już pierwsze sekundy z goglami na głowie i kontrolerami w rękach sprawiają podejrzanie dużo przyjemności. Mimo że jest się przecież dopiero w menu głównym. A gdy już wybierze się tryb i utwór, gdy wystartuje muzyka... o, to się dopiero zaczyna! Mimo że obecnie dostępne utwory nie mają nic wspólnego z „Gwiezdnymi wojnami" (co mógłby sugerować wygląd mieczy), zostały tak dobrane, że od pierwszych bitów zaczyna się samemu bezwiednie machać rękoma w rytm muzyki. A gdy nadlecą sześciany, gdy będą dziesiątkami cięte na kawałki w kilkuminutowych kombosach...

(Wirtualna) rzeczywistość

OK, podobnie wygląda to w większości gier rytmicznych, niezależnie od tego, czy się skacze po jakiejś macie, czy czymś macha. Dzięki Beat Saber po raz pierwszy można to jednak robić w wirtualnej rzeczywistości. Że to niewiele zmienia? Wręcz przeciwnie! Dokładnie widzi się trzymane przez siebie miecze, można nimi machać z dokładnością do piksela, dowolnie się rozglądać; robiąc krok w bok, robi się go także w grze – to zmienia zupełnie wszystko! Szczególnie gdy zamiast grać na słuchawkach puścisz dźwięk na porządne kolumny, najlepiej z dodatkowym subwooferem, dzięki czemu muzykę nie tylko słyszysz, ale także czujesz.

PC vs. PS VR

Beat Saber został wydany zarówno na PC (na razie jako wczesny dostęp na Steamie), jak i – już w wersji pełnej – na PS VR. Ta druga edycja jest obecnie nieco bogatsza, bo ma kampanię prowadzącą za rączkę po coraz trudniejszych utworach, a tych jest szesnaście, podczas gdy na pececie – jedenaście. Oba te „ficzery" trafią jednak niedługo także do wersji pecetowej. Do tego do obu dostępne będą pakiety dodatkowych utworów (zapowiedziano trzy paczki po dziesięć, za 10 euro każda). Pojawi się także multi (na razie jest tryb „impreza", czyli pojedynki na punkty). Nie znaczy to jednak, że to posiadacze PS VR mają lepiej. Na pecety już teraz dostępna jest masa modów i dodatkowych utworów, jest nawet nieoficjalne multi! Docelowo udostępniony zostanie zaś oficjalny edytor, którego nie uświadczymy na konsoli ze względu na licencje na utwory muzyczne.

Dlatego jeśli masz wybór, lepszy będzie Beat Saber w wersji PC. Mody i prężnie działająca społeczność gwarantują dostęp nie do kilkunastu, lecz setek utworów. Ale jeśli lubisz muzykę i ruch, a masz tylko PS4, nie krępuj się. Bo to jedna z najlepszych gier na VR – niezależnie od platformy, na jakiej przyjdzie ci w nią zagrać. [CDA]

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 9
AUDIO 9

+ świetny dobór muzyki
+ idealne oddanie ruchu
+ bardzo proste zasady
+ prosta, ale perfekcyjna grafika
+ prężna społeczność wersji PC
+ będą dodatki z nowymi utworami
+ na PC są mody, a będzie też oficjalny edytor

− na PC to nadal wczesny dostęp, a patche psują mody
− wypada mieć dobry zestaw audio

PEGI 16

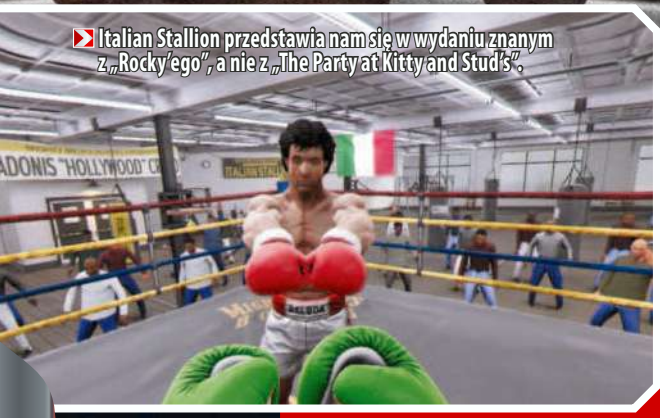
PRODUCENT: SURVIOS
CENA: 100 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: 1 NA 1

SYMULATOR BOKSERA • EGRANIZACJA • CIOS W NOS

CREED
RISE TO GLORY™

Nie znalazł w Oku Tygrysa przebłysku inteligencji: **Papkin**

Creed wyprowadza celny sierpowy i skuteczny prosty... ale pary starcza mu tylko na jedną rundę. Na kolejną wychodzi zziajany i oszołomiony.



Italian Stallion przedstawia nam się w wydaniu znanym z „Rocky'ego", a nie z „The Party at Kitty and Stud's".

CREED: RISE TO GLORY

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 4
AUDIO 5

+ wymagająca kondycyjnie, przyjemna zabawa
+ w tle leci klasyczne „Gonna Fly Now"

− problemy z wykrywaniem Move'ów
− zupełny brak kontekstu
− oprawa nieprzystająca do obecnej generacji

Powyższa diagnoza odnosi się zarówno do VR-owego „symulatora boksera", jak i drugiej części blockbustera z Michaelem B. Jordanem. Oba dziełka łączy bowiem pewien fundamentalny problem.

Gonna fly now

Mądrość pierwszego filmu polegała na przeszczepieniu formuły „Rocky'ego" we współczesne realia i taktownym schowaniu Stallone'a na drugim planie, by zamiast dryfować w kierunku autoparodii mógł wybrzmieć w wiarygodniejszej roli mentora (amerykański sen śnił tym razem metrykalnie świeższy Adonis Creed). Ten miks starego z nowym zapewnił obrazowi sukces, a marce – kolejny oddech. „Creed II" łapie zadyszkę, przedstawiając nam właściwie bliźniaczą strukturę fabuły, którą dla niepoznaki przedstawiono w nowej scenografii. To sequel poprawny, ale zachowawczy, wyciągnięcie zaś z przeszłości Rocky'ego Tego Kolejnego Dawnego Antagonisty nie tylko nie pozwala zbudować nowej jakości, ale pomału zaczyna zakrawać na nekromancję.

Śmiercionośnie było również w naszej redakcji, gdy odpaliłem Rise to Glory. Usadowiwszy się na krześle i wcisnąwszy w łapy Move'y, okładałem co popadnie, nieskoordynowanym ruchem poruszając się po sali, trącając krzesła kolegów, niemal roztrzaskując kontrolery na ścianach, a co gorsza – prawie trafiając w nos naszą redaktorkę (która w popłochu uciekła na drugi koniec sali, by walczyć nie ze mną, lecz z deadline'em). Immersję dodatkowo podkręcał fakt, że z racji ruchliwości celów gogle PS VR podskakiwały wraz z wyżej podpisanym, niejeden raz powodując rozmycia obrazu.

It ain't about how hard you hit...

Tak jak filmowego „Creeda II" kładzie na deski schematyczny scenariusz, VR-owy Creed **pada na matę przez wzgląd na... brak scenariusza**. Filmowa seria tylko z pozoru traktuje o walce z jakimś bokserskim celebrytą o obco brzmiącym nazwisku. W istocie stanowi bardzo uniwersalną opowieść o pokonywaniu własnych słabości i trzymaniu się na nogach mimo przeciwności. O pomiatanych underdogach (czyli zawodnikach w teorii skazanych na porażkę), którzy dzięki determinacji potrafią wspiąć się na szczyt.

Do nokautu jeszcze naprawdę daleko.

W Rise to Glory fabularnego kontekstu właściwie nie ma. Jako Adonis Creed trenujemy (w znajomych Mighty Mick's i Front Street Gym) pod okiem Rocky'ego, który czasem zamęknoli pod nosem jakąś banialukę. Pojawia się jedna retrospekcja, acz nie do końca wiadomo po co. Poza tym na **siłowni mamy do rozegrania garść przyjemnych minigier, a w ringu odbywamy dziewięć walk** o rosnącym poziomie trudności. Na odtwórców filmowych ról nie starczyło budżetu, aczkolwiek imitator Stallone'a do mnie przynajmniej trafia.

Z trafianiem sam miałem jednak problemy. Dyrektor kreatywny James Iliff reklamował system walki Phantom Melee słowami: „zapewnia autentyczne, wciągające doświadczenie, które sprawia, że czujesz się jak mistrz świata w boksie". Otóż, panie Iliff, czuję się raczej jak gracz walczący z wykrywaniem kontrolerów. Niekiedy ręce dziwacznie się wykręcają, kamera gubi pozycję rękawic, a gra nie zalicza trafień. Mimo to muszę pochwalić, że tytuł bardzo nieinwazyjnie uczy nas uników, blokad czy wyprowadzania kontr w nieosłonięte części ciała. Duży plus. I kolejny za to, że upocicie się przy Rise to Glory tak, jakbyście rzeczywiście trenowali z Balboą. Ostatni raz tak zmarnowany odchodziłem od VR-u przy okazji The Climb. (Choć – nadmieńmy – wspinaczka, w przeciwieństwie do boksowania, stanowiła estetyczną pieszczotę, a powtarzalność modeli widzów Rise to Glory, szczątkowa mimika enpeców i kreskówkowość antagonistów przywodzą na myśl wczesne PS3).

Zagrałoby toto jako darmowe „doświadczenie", ale wydanie Creeda w cenie 100 zł stanowi dotkliwy cios. Zwłaszcza że po dwóch godzinach kampanii pozostaje nam jedynie tryb swobodnej gry i (nieprzesadnie oblegane) onlajnowe potyczki. Słowem: do nokautu jeszcze daleko. |CDA|

PEGI 7

PRODUCENT: UNKNOWN WORLDS
CENA: 90 ZŁ (PC), 114 ZŁ (PS4), 99 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY (TYLKO PC)
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN VISTA/7/8/10 (64-BIT),PROCESOR DWURDZENIOWY 2,5 GHZ, 4 GB RAM, INTEL HD 4600

SURVIVAL • NURKOWANIE • BUDOWANIE • FABUŁA

SUBNAUTICA

Topi konsolę: **enki**

Jedna z najgenialniejszych gier 2018 roku właśnie doczekała się pełnoprawnych edycji konsolowych. Czy warto zamącić wodę padem?

Grając na padzie, łatwiej stracić orientację w zatopionych korytarzach.

W głębi czeka niezwykłe piękno... gdy już się doczyta.

Nieczęsto porywamy się na dodatkowe recenzje konsolowych portów gier, więc od razu uczulam i mówię jasno – **widniejąca obok ocena tyczy się wyłącznie ogrywanej przeze mnie wersji na PS4**. Jeżeli chodzi o PC, obstaję przy swoim 9+ i hymnach na jej cześć.

Ten świat przecieka!

O tym, dlaczego Subnautica jest tak znakomita, rozpisaliśmy się redakcyjnie dalej w numerze, w zestawieniu najlepszych gier roku. Zajawię jednak od siebie, że chodzi tu nie tylko o nietypowe i piękne środowisko gry, a także niespotykany rodzaj eksploracji, ale przede wszystkim o celne wykorzystanie początkowych ograniczeń bohatera (rozbitka na oceanicznej planecie, mającego do dyspozycji jedynie ciasną kapsułę ratunkową i radio) do tego, by dać poszaleć kreatywności i wyobraźni samego gracza. A i tak czekająca w głębinach, kilkudziesięciogodzinna przygoda przekroczyła wszelkie moje oczekiwania.

Gra rozwijała się przez wiele lat we wczesnym dostępie, również na Xboksie One, ale dopiero na początku grudnia twórcy uznali, że są gotowi nazwać port swego dzieła ukończonym. A jako że lubię i Subnautikę, i trofiki, bardzo chętnie wskoczyłem znów do wody. Tam okazało się, że gra na PS4 wciąż jest wybitna, ale bynajmniej nie genialna. Momentami wręcz... frustrująca. Winę za to ponoszą problemy techniczne.

Mowa przede wszystkim o tym, że w wielu momentach zwykłe PS4 po prostu nie wyrabia z wyświetlaniem podwodnego świata. **Mam tu na myśli zarówno spadki płynności, jak i problemy z doczytywaniem geometrii.** Z tym drugim mam do czynienia regularnie podczas eksploracji, gdy płynę szybkim batyskafem odpowiednio długo w jednym kierunku i zamiast dna witają mnie majestatyczne dziurska w materii Cyfrowego Stworzenia. Rozumiem, że gra chce mi tym samym przekazać, bym spowolnił nieco tryb życia i poczekał te kilka sekund, ale to przecież Subnautica! Samo się nie wyeksploruje! Jako przykry przypadek – ale domyślam się, że nieodosobniony – przytoczę również niefortunny moment przeniknięcia przez ścianę wraku Aurory do przestrzeni, z której nie było wyjścia. A były to jeszcze czasy, gdy sejwowanie gry na PS4 działało co trzecią próbę (to już na szczęście zostało załatane).

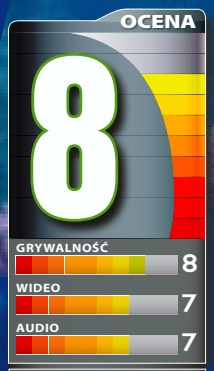
Gimnastyka dla zaawansowanych

Tych, którzy nie mieli do tego czasu do czynienia z Subnautiką na padzie, uczulam, że przy ruchu w trzech wymiarach, zwłaszcza w ciasnych, powykręcanych tunelach zatopionych części Aurory, **ogarnięcie, gdzie jest góra, a gdzie dół, zajmuje więcej czasu niż przy użyciu myszy**. U mnie fakt ten poskutkował częstszymi zgonami z braku tlenu, ale w efekcie również wykorzystaniem rurek z pompowanym pod wodę powietrzem, dla których, grając na PC, po prostu nie znajdowałem zastosowania.

Drugą sprawą jest regularna gonitwa za łypaczami (pardon, peeperami – na PS4 nie ma polskiej wersji językowej), czyli głównym źródłem pożywienia na początku rozgrywki. Dopóki nie zdałem sobie sprawy, że zamiast krzyżyka mogę również wykorzystać lewy trigger, aby złapać zdobycz, zdążyłem wyrwać sobie resztę włosów, próbując jednocześnie manewrować prawym grzybkiem i dusić „X" (mając jednocześnie palce na L1 i R2 dla ruchu góra-dół – serdecznie polecam to doznanie masochistom). Tu winę ponosi brak odpowiedniej komunikacji między interfejsem i móżdżkiem gracza (lub niewielki rozmiar owego móżdżka w moim przypadku).

Narzekanie narzekaniem, ale **nic z tego, co wymieniłem, w żaden sposób nie dyskwalifikuje gry, a co najwyżej daje ekipie portującej sporo do pracy i namysłu**. Jeśli zatem nie przytuliłeś na czas darmówki w Epic Games Store lub brzydzisz się graniem na PC, rozważ Subnautikę na konsoli, bo, powiadam, mało jest dziś takich gier. |CDA|

OCENA



+ to przecież Subnautica!
− problemy z wydajnością
− wolę jednak mysz i klawiaturę

PEGI 12

PRODUCENT: THING TRUNK
CENA: 90 ZŁ (PC), 114 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK, CO NAJWYŻEJ RANKINGI

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 1,7 GHZ, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 512 MB

ACTION RPG • KARCIANKA • LOCHY I DEMONY

Przygląda się temu czartu: **Krigore**

Tego się zupełnie nie spodziewałem: Book of Demons wzięło mnie z zaskoczenia, zmusiło do zarwania nocy, a potem sprawiło, że z uśmiechem na gębie zacząłem każdemu o grze opowiadać. Tak diablo sympatyczna ona jest!

Twórcy nie kryją swych inspiracji. Wprost przeciwnie – wywlekają je pod nos gracza, niemal krzycząc w jego stronę: „Tak, to Diablo! I Tristram. No, nie udawaj, że nie pamiętasz! Co prawda zrobiliśmy je na nowo i z papieru, ale to dokładnie to miejsce, w którym kiedyś się bawiłeś!". Book of Demons to tak naprawdę niesamowicie przyjemna sentymentalna wycieczka w znajome rejony. Katakumb, wspomnień, dzieciństwa. Równocześnie jednak gra nie jedzie na gapę, siedząc okrakiem na grzbiecie nostalgii. Obok całej masy aluzji pokazuje, że ma i coś więcej.

Papier-mâché

Cały świat gry zrobiony jest z papieru. To takie trochę ożywione ręką animatora wycinanki, które tańczą w blasku piekielnych ogni. Jest ładnie, estetycznie i efektownie. Równocześnie miejscami surowo i bardzo prosto – ale ten styl się po prostu

„Tak, to Diablo! I Tristram. No, nie udawaj, że nie pamiętasz".

broni i pod względem wizualnym Book of Demons jest moim zdaniem jedną z najważniejszych gier w tym roku.

Jedną z tych papierowych kukiełek animujemy sami. Wybierając klasę postaci, mamy olbrzymie możliwości – pod warunkiem, że chcemy grać wojownikiem. Tylko on tu jest dostępny z marszu, pozostałe dwie klasy odblokowujemy sobie później. Mało, ale nie zmienia to faktu, że **gra się przednio. Book of Demons to osobliwy miks action RPG, karcianki i... shootera na szynach.** Z tego ostatniego zapożyczono ideę przemieszczania się po trasach z góry wyznaczonych przez twórców i klikania w przeciwników. Tu poruszamy się rozgałęziającymi się chodnikami lochów i nie możemy z nich schodzić. Zasięg broni i interakcji z elementami otoczenia jest określony roztaczającą się wokół naszego bohatera poświatą – kto wejdzie w plamę światła, staje się klikalny i możemy go tłuc. Jest powolny autoatak, szybszy atak zwyczajny, którym tłuczemy, molestując lewy przycisk myszy, jak i cała gama mocniejszych umiejętności zużywających manę.

Bohaterów składamy sobie z kart. Znajdujemy je zamiast uzbrojenia, włócząc się po lochach. Może to być nowy atak, element opancerzenia, czar czy fiolka z magiczną cieczą, od której w głowie szumi. Eliksiry zużywamy, pijąc je, zaklęcia – przepalając odpowiednią ilość many, a artefakty – wyłączając daną ilość many z ogólnej jej puli. Innymi słowy, gdy mamy 20 punktów many, to po założeniu opancerzenia, dajmy na to, punktów tych do dyspozycji będziemy mieli już odpowiednio mniej, bo np. 12. To prosty, bardzo przejrzysty system, ograniczony tylko maksymalną liczbą kart, które można wykorzystać. Wolne sloty wykupujemy sobie w miasteczku u jednego z mieszkańców. Budowanie postaci z uwzględnieniem tych wszystkich elementów sprawia dużo frajdy – tym bardziej że karty możemy wzmacniać za pomocą znajdowanych lub tworzonych run.

Bij potwora!

Mając na względzie to, jak postać się porusza, uznacie pewnie, że walka nie jest wyszukana. Rzeczywistość jednak jest lepsza, niż można przypuszczać. Book of Demons korzysta bowiem z szeregu pomysłów, które z osobna może i są małe i niewiele wnoszą, jednak razem składają się na naprawdę ciekawą grę. Stwór cię ogłuszył? Musisz się otrząsnąć, wyłapując śmigające ci przed oczami gwiazdki. A może atakuje cię opancerzony szkielet? By zadać mu obrażenia, musisz pozbawić go osłony, klikając precyzyjnie w jego tarczę. Są też elementy hazardu:

Walki z bossami dzielą się na kilka zróżnicowanych etapów.

W miasteczku możemy m.in. wzmocnić karty i uzupełnić zapasy miksturek.

Na pierwszy rzut oka walka to proste klikanie w przeciwników. Sporo tu jednak niuansów i urozmaiceń.

Okiem Smugglera

OCENA 8+

Nie dajcie się nabrać. Absolutnie nie polecam grania w tę grę. Krigore łże tu na potęgę. „Prosta mechanika?". Taaaa, tylko z geometrii na pewno pamiętacie, że prosta tak naprawdę składa się z nieskończenie wielu punktów... „Do sterowania trzeba przywyknąć?". Mhm, całe trzy minuty. „Można sobie dostosować długość misji do ilości posiadanego czasu?". Bullshit! Co z tego, że tworzysz sobie misje o długości ośmiu minut, gdy potem i tak marnujesz przy grze pięć godzin, mrucząc „dobra, jeszcze tylko te osiem minut i już biorę się za świąteczne porządki". To cholerny, uzależniający złodziej czasu. Dlatego odradzam wam grę, jak tylko mogę. A jak nie posłuchacie, to sami miejcie do siebie pretensje.

im dłużej zwlekasz z wykupieniem nagrody w mieście, tym mocniejsze przedmioty dostajesz – ale jak zginiesz po drodze, to wszystkie bonusy przepadają i dostaniesz tylko podstawową gratyfikację. Każda wyprawa do lochu to więc dylemat: czy tym razem dam radę?

Twórcy jednak poszli nam na rękę i wprowadzili **Flexiscope. To narzędzie, dzięki któremu możemy sobie dobrać długość odwiedzanej sekcji lochów do czasu, którym dysponujemy.** Szef goni do roboty? Pogram 20 minut. Rodzice pojechali na działkę? Ciśniemy do oporu! Za każdym razem, schodząc niżej, możemy sobie w ten sposób rozplanować rozgrywkę. To naprawdę świetna sprawa – tym bardziej że dostajemy też szacunkowe informacje na temat złota, nagród, doświadczenia i przeciwników.

Klikologia

Czuć, że w porównaniu z typowym action RPG klikania jest tu więcej, ale w ogóle to nie przeszkadza. Przeciwnicy są zróżnicowani, operują żywiołami czy zaklęciami. Często można z nimi wchodzić w interakcje wykraczające poza standardowe łupanie mieczem po krzyżu. Widzisz, że mag rzuca zaklęcie? Możesz na nie kliknąć, przytrzymać przycisk myszy i tym samym przerwać inkantację. Jest tu też sporo dodatkowych zabezpieczeń, które trzeba najpierw przełamać, by zranić przeciwnika – przytoczony gdzieś wcześniej przykład z tarczą to tylko jeden z takich elementów.

Grafika jest wyjątkowo stylowa i charakterystyczna.

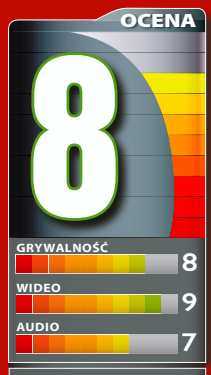
Najwięcej problemów oczywiście sprawiają bossowie, walka z którymi podzielona jest na wiele etapów, a każdy fragment może wyglądać inaczej. Pomiędzy nimi przeciwnik rzuca zaklęcie, którego nie jesteśmy w stanie zablokować – warto więc wziąć nogi za pas i zobaczyć, co się stanie. Efektów jest całkiem sporo: ogień, lód, trucizny, obstawa, teleportacje – kombinacja tych czynników może zaskoczyć. Warto też pamiętać, że bossowie lubią przemieszczać się po mapie, więc starcie może przenieść się w rejony nieodwiedzone, gdzie rzucą się na nas zwyczajne demony. A wiadomo, kim jest Herkules, gdy wrogów kupa. Swoją drogą nawigacja po lochach jest bardzo łatwa: nasz bohater zostawia ślady. Szare, gdy byliśmy w danej sekcji, złote – gdy w tej części lochów nie zostało nic więcej do zrobienia. Kolejny graczoprzyjazny element.

Cóż więcej?

Szkoda, że nie można sobie zapisywać talii kart – to jest tworzyć zestawów, które można byłoby wywoływać skrótami klawiszy. Przydałoby się też więcej samej zawartości. Ja wiem, że to Diablo i złazimy w dół, by wąchać siarkę, żuć węgiel i kopać demonie zady – ale chciałbym, żeby za Tristram przyszło Lut Gholein i Kurast.

Ważąc plusy i minusy jak na sądzie ostatecznym, dochodzi się do wniosku, że **Księga Demonów jest grą zacną i przyjemną.** Duszy nie skradnie, ale pośmiać się ze zła i powspominać można. Ba, nawet trzeba. |CDA|

OCENA



- + świetna, niesamowicie oryginalna grafika
- + wiele małych, ale cholernie dobrych pomysłów na wciągającą mechanikę gry
- + udany pastisz pierwszego Diablo
- + świetna, skrząca humorem rozgrywka
- + regulowana długość lochów do przejścia
- + pomysłowe zarządzanie postacią
- + bardzo niskie wymagania sprzętowe

- – z początku tylko jedna klasa do wyboru...
- – ...a potem tylko trzy
- – do sterowania trzeba przywyknąć
- – ogólnie – chciałbym więcej

PEGI 7

PRODUCENT: NOIO
CENA: 86 ZŁ (PC, NS), 70 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 2 OSÓB (SPLIT SCREEN LUB INTERNET)

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE SERII 8000

PIKSELE • 2D • ROGALIK • STRATEGIA

Jeździła na jaszczurze: **Allor**

Piękna pikselowa grafika. Wpadająca w ucho, nastrojowa muzyka. A do tego jeszcze możliwość zagrania w klimatach japońskich oraz ze znajomym - i to nie tylko przez internet, ale również lokalnie, na dzielonym ekranie. Jeśli jednak lubisz dobre strategie, to... poszukaj gdzie indziej.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 8
AUDIO 8

+ śliczna, zwłaszcza na dużym ekranie
+ bardzo ładnie udźwiękowiona
+ split screen
+ dwa zestawy bohaterów

- różnica między Europą a Japonią jest niewielka
- opcji jest mało, nawet jak na grę mobilną
- dłużyzny
- niewielkie światy
- taki sobie tryb multi

Co to był za sztorm! Nic z niego wprawdzie nie pamiętam, ale skoro wylądowałem na brzegu tuż obok wraku, z kilkoma rozbitkami, to musiało być ostro. Cóż, grunt, że żyję. I że nadal mam na głowie koronę. No bo co to za władca bez korony? Ciekawe, skąd mam na sobie takie dziwne szaty... Ta... Jakieś takie różowawe... I podejrzanie miękkie w dotyku... Chwila, gdzie jest lustro? Coooo?! Czemu wyglądam jak... jak... onna? Już ja się z trzymającym mysz nicponiem policzę! Nie mógł wybrać średniowiecznego rycerza, jak na faceta przystało, tylko jakąś okutą w kimono księżniczkę? Że rycerze to już byli od dawna, a teraz w końcu można zagrać w klimatach japońskich, więc trzeba to sprawdzić? A co mnie to obchodzi?! Mam teraz ryż jeść i w sandałach chodzić?! Chociaż... w końcu założę do nich białe skarpetki. O, i będę miał ninja. Może sam takim zostanę? Tak, to jest pomysł! To gdzie jest to ognisko, przy którym rozbijamy obóz?

Początki

Kingdom to **teoretycznie prosta dwuwymiarowa strategia**. Masz swojego władcę (lub władczynię), masz poddanych i wyspę do podbicia. Znajdujesz miejsce na obóz, rozbijasz go, a potem to już z górki: jeździsz po wyspie, zbierasz skarby, płacisz autochtonom, by się do ciebie przyłączyli, poddanym, by rozbudowywali osadę, a rzemieślnikom, by wytwarzali łuki. Dzięki temu bezrobotni zmienią się w wojowników lub rolników (jeśli zapłacisz za kosy), co z kolei zapewni ci dopływ złota. Swoją drogą, dieta ze złotych monet musi być całkiem pożywna, skoro znaleźć je można zarówno we wnętrznościach królików, jak i ryb czy jeleni. Ba, są nawet w pniach drzew, a chodzą słuchy, że da się oswoić jednorożca, któremu wylatują spod ogona!(*). Jeśli od tych wszystkich monet (a są jeszcze kamienie szlachetne!) poczujesz ukłucie chciwości, to wiedz, że coś jest na rzeczy.

Chciwość

Bo Chciwość to twój główny wróg. I nie chodzi wcale o żadną metaforę, tylko o wynurzające się z fioletowych portali potwory, których jedynym celem jest zdobycie tych wszystkich złotych monet i klejnotów. Sam za wiele im nie zrobisz, w każdym razie do momentu wymiany wierzchowca na ziejącego ogniem jaszczura (nie, nie jest to smok, chyba że taki, na którego spadł słoń – pięć razy). Ale od tego masz poddanych i mury swojej osady. Rozbudowujesz ją więc, przyciągasz kolejnych autochtonów, zgarniasz coraz więcej złotych monet i w końcu masz ich tyle, że możesz naprawić swój okręt, by popłynąć dalej, na kolejną wyspę. Na niej zaś znowu się rozbijasz i zaczynasz wszystko od początku, mając jednak o tyle łatwiej, że tym razem przywlokłeś ze sobą poddanych, a w sakiewce zostały ci złoto i klejnoty (o ile tylko o nich pomyślałeś przed odbiciem od brzegu).

Idzie sobie samuraj, idzie Chciwość atakować. Za złoto.

Tu, gdzie teraz jest ognisko, zaraz będzie fest zamczysko!

Gdy na jednej z kolejnych wysp (w sumie jest ich pięć) zdobędziesz kamieniołom, będziesz mógł wejść w erę kamienia. W ulepszonym zamku można bowiem wystawić do boju rycerzy/samurajów, a następnie zapłacić im za zaatakowanie portali, a tym samym pokonanie Chciwości. Oczywiście o ile im się uda – bo wcale nie jest to takie pewne. Słudzy Chciwości skrupułów nie mają i złote monety poddanym zabiorą. Takoż łuki i zbroje. Ba, to samo czeka nawet twoją koronę, jeśli będziesz miał pustą sakiewkę. A bez korony na głowie wracasz do poprzedniej wyspy i musisz zaczynać niemalże od zera. I byłby w tym nawet pewien urok, gdyby nie największy z bossów, których napotkasz w tej grze. Podwójny.

Pustka i nuda

Twórcy obiecują, że Kingdom to strategia. Dziwne – bo zauważyliby na przykład, że konieczność poświęcenia ponad godziny na przejście zimy, kiedy to nie rodzi się ani zwierzyna, ani roślina (czytaj: nie ma skąd wziąć kasy, zamiera więc cały rozwój i budowa statku), to bardzo zły pomysł. Przez to pory roku zamiast stanowić zaletę tylko psują zabawę. Niemożność kierowania atakiem i obroną (chyba że masz już jaszczura) sprawia z kolei, że nudna jest też walka. Sytuacji nie ratuje eksploracja, bo to zabawa na parę minut, wyspy są przecież płaskie. Co-op? A co to za co-op, skoro zamek jest wspólny, ale każdy władca ma własną sakiewkę? Zresztą gra jest prosta nawet w singlu, pomoc nie jest więc do niczego potrzebna...

Najgorsza jest jednak nuda. Gdy już raz zwiedzisz wyspę (co sumarycznie trwa kilka minut), dalsze jeżdżenie po niej nie ma sensu, bo skrzynie ze skarbami są jednorazowe. Zostaje ci więc czekanie, aż poddani przyniosą monety, bo tylko dzięki nim będziesz mógł cokolwiek zrobić. Super. Stąd też i ocena. Bo choć to ładna gra ze świetnym soundtrackiem, tego ostatniego lepiej w spokoju posłuchać osobno. A Kingdom sobie odpuścić – **szkoda czasu i pieniędzy**, zwłaszcza że jest przecież i Terraria, i Starbound, które oferują nieskończenie większą swobodę. A ten drugi ma na dokładkę nawet lepszą muzykę. |CDA|

Prosta, ładna i z co-opem – tyle że nudna i mało strategiczna.

(*) Tak, da się, a jednorożec ów żyje w różowym drzewie.

PEGI 18

PRODUCENT: VALVE
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 16 OSÓB

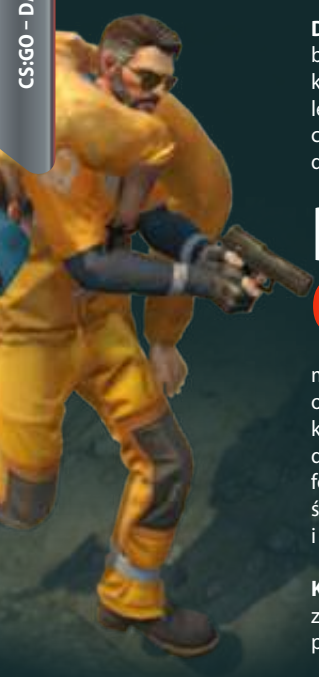
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO E6600 2,4 GHZ/AMD PHENOM X3 8750 2,4 GHZ, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 256 MB SM 3.0

FPS • SIECIOWA • FREE-TO-PLAY • BATTLE ROYALE

CS:GO DANGER ZONE

Próbują przetrwać do końca: **Krigore & Davy Strange**

Tej gry nie trzeba przedstawiać. Z biegiem lat CS:GO stał się w zasadzie synonimem e-sportu. Okazuje się jednak, że nawet tacy giganci nie mogą opierać się najnowszym trendom i naciskom konkurencji. Piekło zamarzło – w Counter-Strike'u pojawił się tryb battle royale.



Danger Zone to wciąż Counter-Strike z krwi i kości.

Krigore: Nie wydawało mi się to dobrym pomysłem – tym bardziej że wraz z tymi zmianami właściciele Steama **ścięli do zera kwotę, jaką trzeba wyłożyć za tego FPS-a**. Ruch sam w sobie oczywiście dobry dla portfeli graczy, ale każdy, kto spędził z CS:GO w sieci parę godzin, wie, do czego może to doprowadzić.

Davy Strange: To chyba dobry moment, by już na początku rozwiać obawy wszystkich zaniepokojonych potencjalnym zalewem cheaterów – nie, w waszych meczach nie będzie ich więcej. Grający za darmo będą korzystali z innego matchmakingu niż użytkownicy Prime, czyli osoby, które CS:GO zakupiły. Aby móc korzystać z usługi Prime, należy albo dodać do konta Steam swój numer telefonu, albo zapłacić za nią tyle, ile wcześniej kosztowała pełna gra. Wilk syty i owca cała.

Krigore: Inna sprawa, że cheatowanie zawsze było i będzie obecne w CS:GO. To po prostu zbyt popularna gra, a i zabezpieczenia Valve nie wyłapują wszystkiego. Osobiście znam przypadki, w których konta używane do grania ze wspomagaczami, nawet całymi tygodniami i w całkiem bezczelny sposób, dalej są aktywne i nie dosięgła ich karząca ręka Gabena. Trzeba się z tym nauczyć żyć – lecz faktem jest, że Prime zmniejsza ryzyko nadziania się na autoaim i wallhack. No, ale przejdźmy do konkretów.

Inny niż wszystkie

Davy Strange: Faktycznie może się wydawać, że Valve ma fanów „Kantera" tam, gdzie liczbę trzy, ale chyba możemy mówić o przełomie. Jestem zaskoczony, że **zamiast pójść na łatwiznę naprawdę przyłożyli się do swojego battle royale** – w przeciwieństwie do tego z najnowszego Call of Duty, które jest kalką sprawdzonych rozwiązań. Danger Zone to wciąż Counter-Strike z krwi i kości, a nie jakieś wznoszenie drewnianych fortec w trzy sekundy czy bieganie przez dziesięć minut po wyludnionej mapie. Tutaj po prostu musisz dobrze strzelać.

Krigore: Zaskoczył mnie fakt, że pomimo formuły luźniejszej przecież od starć drużynowych tutejszy tryb battle royale w dalszym ciągu kładzie tak mocny nacisk na umiejętności gracza. Zdolność celnego strzelania seriami czy pestkowanie głów to w dalszym ciągu klucz do sukcesu i sposób, w jaki można sobie zrekompensować niepowodzenia w początkowej fazie starcia.

Davy Strange: W ogóle postarano się o to, by pierwsze minuty były jak najmniej frustrujące. Przed rozpoczęciem meczu zaklepujemy sobie na mapie miejsce, w którym się zespawnujemy (!), a żaden inny gracz nie może pojawić się w naszym bezpośrednim otoczeniu. Co więcej, skrzynki z pukawkami większego kalibru można otworzyć wyłącznie za pomocą broni białej lub ładunków wybuchowych, które też trzeba sobie najpierw znaleźć – w praktyce oznacza to tyle, że w parę chwil po wylądowaniu najpewniej trafimy na kogoś uzbrojonego co najwyżej w pistolet i kamizelkę kuloodporną.

Od początku do końca taktycznie

Krigore: Cieszy, że **nawet początek w tej grze nie jest tak do końca losowy i do zabawy można podejść w sposób taktyczny**. Pierwsza rzecz: rozstawienie.

Trzeba co prawda być szybkim i kliknąć przed konkurencją na interesujący nas obszar mapy, ale potem już można podejść do sprawy inaczej: znaleźć broń podstawową, szukać dalej czegoś lepszego lub próbować upolować wroga tym, co się ma. A w CS:GO przecież – znowu ten skill! – nie jest to taki głupi pomysł. Poza tym – zmysły. Kierując się słuchem i wzrokiem, można odkryć naprawdę dużo. Choćby patrząc na drony.

Davy Strange: No właśnie, to chyba najważniejszy element, który odróżnia Danger Zone od innych battle royale – **tutaj bardzo łatwo można wytropić pozostałych graczy**. Po pierwsze, mamy do dyspozycji tablet, na którym widzimy przybliżone pozycje wszystkich naszych rywali. Po drugie, możemy za jego pomocą kupować dodatkowe wyposażenie (głównie amunicję i apteczki), ale nie jest tak, że ono materializuje się w naszym ekwipunku od razu. Musimy bowiem poczekać parę naście sekund na wspomnianego drona, który frunie przez całą mapę i zrzuca nam paczkę pod nogi, zdradzając naszą pozycję. Tak jest, **tutaj nie ma miejsca na grę w chowanego, jest za to przejmowanie inicjatywy**.

Krigore: Tyle tylko, że nawet to trzeba robić z głową. W porównaniu do walki drużynowej w nowym trybie gry ciągle w zasadzie cierpimy na niedobór amunicji. To kolejny element, który możemy wykorzystać do taktycznego ograniania przeciwnika: rozrzucone po mapie zasobniki z nabojami stwarzają kolejną okazję do zaskoczenia przeciwnika. Amunicji bowiem nie podnosimy ot tak, a wydłubujemy – co trwa i jest głośne. Komfort pod tym względem pojawia się tak naprawdę dopiero wtedy, gdy z początkowej szesnastki graczy zostaje czterech-pięciu, a my podniesiemy sprzęt poległych.

Odskocznia od drużyny

Davy Strange: Danger Zone'owi zarzuca się, że to bardziej deathmatch niż prawdziwe battle royale, ale nie uznałbym tego za wadę. Oczywiście **świadomość, że mimo nieudanej akcji za dziesięć minut znów będziemy walczyć w pierwszej trójce, znacznie odziera tryb z emocji i poczucia zagrożenia**, ale i stresujących pojedynków tu nie brakuje. Mnie na razie doskwiera obecność wyłącznie jednej mapy, ale nie mam wątpliwości, że w przyszłości pojawi się ich więcej (podobnie jak i skrzynek ze skórkami) – to w końcu nie przypadek, że przejście na model free-to-play i wprowadzenie popularnego modułu wydarzyło się jednego dnia. **Jako fan zarówno CS-a, jak i battle royale w Danger Zone bawię się przednio** i jestem pozytywnie zaskoczony tym, że Valve nie poszło po linii najmniejszego oporu. Odpowiednio przygotowało się do wejścia na głębokie wody. Jednocześnie obawiam się, że przez specyficzny ceesowy model strzelania dużo nowych graczy z pewnością się od niego odbije.

Krigore: Nowy tryb jest świetny, równocześnie jednak CS:GO to po prostu stara gra. Podejrzewam, że to z tego faktu przede wszystkim wynika **skromna maksymalna liczba graczy, którzy mogą się spotkać na jednej mapie. W porównaniu do konkurencji 16 to tyle co nic.** Ciekawi mnie jednak co innego: czy Valve nie zamierza przypadkiem stworzyć e-sportowej sceny dla „kanterowych" solistów? Nacisk na skill i taktykę sprawia, że kto wie, być może tryb battle royale rozwinie się w coś większego. Na tę chwilę jednak Danger Zone jest po prostu interesującym rozwinięciem formuły najpopularniejszego FPS-a świata. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 6

- + oryginalna formuła battle royale
- + nacisk na taktykę od początku do końca
- + czytanie pola walki ma bardzo duże znaczenie
- + przede wszystkim skill, nie szczęście
- + szanujemy amunicję
- − tylko 16 graczy – widać ograniczenia technologii
- − trzeba jednak zainwestować w Prime'a
- − na razie brak rankingów
- − jak dotąd tylko jedna mała mapa

PEGI ?

PRODUCENT: DAVID SZYMANSKI
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 16 GRACZY

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 9800 GT

DOOM • OLDSCHOOL • FPS

DUSK

Poczuł się za stary: **Ninho**

W odtwarzaniu tego, co w Doomie, Quake'u czy Wolfensteinie najlepsze, Dusk radzi sobie nieźle. Tyle tylko, że całości brakuje jakiegoś kierunku – innego niż bycie laurką dla oldschoolowych strzelanek, złożoną z niekoniecznie pasujących i klejących się(*) ze sobą elementów.

Zarówno bowiem Doom, jak i pierwszy Quake nie mogły pochwalić się rozbuchaną (a właściwie jakąkolwiek) fabułą, jednak przy tym były spójne stylistycznie i nie mieliśmy poczucia, że obcujemy z niezwiązanymi ze sobą w żaden sposób poziomami, na których eksterminujemy tabuny wrogów. Podobnej koherentności w Dusku nieco brakuje. Gra broni się na szczęście samą rozgrywką – nieco w niej chrupie, co jednak nie przeszkadza w czerpaniu zwykłej frajdy. A przecież o to chodziło w graniu w latach 90. i o to chodzi też w 2019.

Witajcie w horrorze

Dusk początkowo mnie odrzucił – zupełnie zapomniałem, jak to jest grać w staroszkolne shootery w XXI wieku. Pewnego rodzaju toporność sterowania jest bowiem wpisana w ich naturę – stąd w końcu potrafiłem przymknąć nieco oko np. na problematyczne hitboksy, które czasem zaliczały trafienie nawet pomimo wyraźnego pudła. Inna jednak sprawa, że przy kilkunastu przeciwnikach na ekranie jednocześnie nie sposób zwracać na takie drobnostki uwagę – grunt, że setki wypluwanych nabojów w końcu trafiają w cel, a że śmiertelny poszybował 10 centymetrów nad lewym okiem upiora, to szczegół. Rzadko kiedy zresztą zauważalny, bo na ekranie zazwyczaj dużo się dzieje. **Nawiązanie do lat 90. zobowiązuje – ma być dynamicznie i chaotycznie. I tak też jest...** przynajmniej póki nie zatrzymamy się w boju. Wówczas czarowi zdarza się bowiem prysnąć – okazuje się, że nie zawsze trzeba lawirować między pociskami, by nie dać się trafić, a zdecydowanie lepiej sprawdza się taktyka przystanięcia, wycelowania, wystrzelenia kilku pocisków i uskoczenia przed wrogą palbą. I choć wciąż do wolnego tempa tutaj daleko, to jednak z Quake'a pamiętam zdecydowanie szybszą rozgrywkę.

Owo „przystanięcie" to zresztą podstawowy zarzut wobec Duska – **jeśli tylko obedrzemy zabawę z warstwy nostalgii, to zobaczymy sporo mankamentów**. Bo choć pewna brzydota jest wpisana w koncepcję gry hołdującej Doomowi i spółce, to momentami oprawa po prostu męczy. Na szczęście twórca uratował sytuację odpowiednią opcją w ustawieniach – pozwolił bowiem na niemal dowolne rozpikselowanie grafiki. Do absurdalnego nawet stopnia. Filtr ten można na szczęście ustawić na znośnym poziomie, a wówczas gra nie tylko nabiera sznytu retro, ale przede wszystkim nie straszy już teksturami, których wysokie rozdzielczości tylko podkreślają biedę graficzną.

„Od świtu..."

Do dyspozycji gracza w chwili wyjścia z wczesnego dostępu oddane zostały **trzy duże kampanie, po 11 poziomów każda**. W ich trakcie Dusk robi małą przebieżkę

„Nie wiem, czy zniosę dzisiaj więcej uciech!".

One man army

Dusk został zaprojektowany przez jednego człowieka – Davida Szymanskiego. Gra powstawała na silniku Unity, który co i rusz sprawiał problemy. Jak komentował to sam twórca: „największym wyzwaniem było przekonanie Unity, by przestało automatycznie robić rzeczy, sprawiające, że gra wygląda lepiej". Wśród inspiracji Szymanski wymienia nie tylko Dooma czy Quake'a, ale także film „Teksańska masakra piłą mechaniczną" czy serię gier Stalker.

(*) Bo połączonych na ten klej w płynie, który każdy pamięta ze szkoły i który służył chyba do wszystkiego poza klejeniem.

„Bill mówił, że w białej broni jesteś najlepsza".

„Celuj między oczy".

„(...) wszyscy dorośli to grzesznicy".

(całość trwa około ośmiu godzin) przez parę najbardziej chodliwych horrorowych motywów ostatniej dekady ubiegłego tysiąclecia. Mamy więc farmę, strachy na wróble i mokradła („Dzieci kukurydzy" czy „Teksańska masakra piłą mechaniczną" narzucają się właściwe same), laboratoria wojskowe (czyli cały amerykański przemysł filmowy dotyczący zombie, który, w przeciwieństwie do nurtu włoskiego, genezę zombizmu niemal zawsze kojarzył z nieudanymi rządowymi eksperymentami) i miasteczko w nieco lovecraftowskim stylu. Lokacje są na szczęście zróżnicowane pod względem budowy i potrafią zrobić wrażenie swoją pomysłowością. Im dalej w las, tym lepiej, o ile bowiem pierwsza kampania jest taka sobie, to późniejsze levele trzymają równy, wysoki poziom – katedra, podziemne laboratoria, elektrownia pozostawiają po sobie dobre wspomnienia.

Inna sprawa, że to wciąż spory rozstrzał konwencji, który wprawdzie w obrębie każdej kampanii i fabuły się broni, jednak **pozostawia wrażenie przypadkowej zbieraniny poziomów**. Na których szlachtujemy powtarzające się rodzaje stworów. Jest ich naście, a zbieranina to iście pstrokata – znaleźli się tutaj magowie z kapturami Ku Klux Klanu, strachy na wróble z shotgunami, opętani żołnierze, a nawet takie dziwactwa jak jeleniopodobne potwory (w ramach hołdu doomowym Pinky Demons) czy beznogie psy przywiązane do poruszającej się na kołach skrzyni (nie pytajcie, spójrzcie na grafiki obok).

Dobrze się bawiłem, ale po więcej wróciłem do Quake'a.

„...do zmierzchu"

Nierówności w Dusku mógłbym wymienić jeszcze więcej – jak choćby problematyczny arsenał, który jest zróżnicowany i ciekawy, ale samej broni brakuje kopa. Nie zmienia to jednak faktu, że **większość mankamentów niknie, gdy znajdziemy się w wirze walki**, szczególnie na dalszych poziomach kampanii lub w trybie multiplayer (który żyje dzięki regularnym eventom prowadzonych przez twórcę). Tam naprawdę trzeba już lawirować między pociskami, jednak dla mnie były to tylko przyczynki do najlepszego trybu, Endless. W nim w trzech lokacjach zbieramy kilka giwer i stajemy naprzeciw niekończących się hord wrogów, które następują jedna po drugiej w falach. Przetrwanie dłużej niż pięć minut nawet na niższych poziomach trudności to wyzwanie, nie mówiąc już o najwyższym – duskmare, w którym zabawa nabiera szybkości, a śmierć ponosimy przy jednym trafieniu, nawet jeśli zaatakuje nas zwykły szczur.

W pewnym momencie postanowiłem sprawdzić, co tak uwiera mnie w Dusku, i odpaliłem stareńkiego Quake'a. Okazuje się, że wszystko po trochu – **właściwie każdy element w pierwszym Wstrząsie wydaje mi się lepszy**. Jest to pewnie trochę spowodowane nostalgią i powrotem do tego, co dobrze znam i co bardzo cenię. Chyba się zestarzałem, ale nie na tyle, by płakać, że „kiedyś to było". Bo ze starej szkoły shooterów polecam Immortal Rednecka. **Dusk to raczej propozycja dla tych, którzy liczą na pełnoprawną podróż retro do korzeni gatunku.** Dla wzdychających i mielących raz za razem starego Dooma Dusk to spokojnie ósemka(**). Dla mnie to natomiast tylko i aż solidne 6+. |CDA|

Okiem Krigora

OCENA 8+

Nope, nope, nope. To gra, która za sprawą swej antycznej świeżości zasługuje na co najmniej 8+. Dusk przywołuje najlepsze wspomnienia z czasów takich tytułów jak Quake czy Blood – i robi to tak dobrze, że człowiek nie przyjmuje do wiadomości, iż w gruncie rzeczy tytuł ten ma dość prymitywny gameplay. Wprost przeciwnie – właśnie o to w tym chodzi! Grafika wygląda jak wygląda, podziwiam jednak fakt, że Szymanski katorżniczo wręcz narzucił sobie charakterystyczne dla minionej epoki ramy tylko po to, by wraz z kolejnymi levelami pokazywać, ile z tego można wycisnąć. To właśnie systematycznie nawarstwiający się i zawiesisty klimat jest największą zaletą tytułu – a powinni go docenić nie tylko fani retro, ale i ci, którzy kochają poczucie zaszczucia i wszechmocy zarazem. Świetny, choć nietypowy tytuł!

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

+ styl graficzny
+ sprawia frajdę
+ tryb Endless jest świetny

– zbyt wolno się rozpędza
– broń bez kopa
– brak momentów godnych zapamiętania

(**) Wzdychający zakochają się w grze już za pierwszą animację wczytywania – imitującą DOS-owy wiersz poleceń.

PEGI 3

PRODUCENT: SCS SOFTWARE
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTS 450

SYMULATOR • CIĘŻARÓWKI RZĄDZĄ

EURO TRUCK SIMULATOR 2
BAŁTYCKI SZLAK
BEYOND THE BALTIC SEA

Od lat krąży po Europie: Eugeniusz Siekiera

„Na Zachodzie bez zmian", chciałoby się powiedzieć. Za to na Wschodzie... Oj, dzieje się, dzieje. Kilkadziesiąt nowych miast, kolejne firmy oraz to, co najważniejsze – kilometry dróg i autostrad, czyli co najmniej trzynaście tysięcy powodów, by marnotrawić dodatkowe godziny w kabinie wirtualnej ciężarówki. Bałtycki szlak nadjechał.

ETS2 to już nie zwyczajna gra, a fenomen socjologiczny, produkcja skupiająca wokół siebie ogromną społeczność absolutnie oddanych fanów, wciąż zasilana kolejnymi modami, a do tego nieustannie wspierana i rozwijana przez samych twórców. **Najnowszy dodatek do tego rozrastającego się molocha to swoisty powrót do korzeni.** Po ekspansji na Zachód, Południe i Północ, rozszerzaniu „wpływów" na terenach Francji, Włoch i Skandynawii tym razem koła skierujemy ku wschodniej granicy, podobnie jak w pierwszym dużym dodatku z 2013 roku (Going East!).

Na Wschód. Zawsze na Wschód...

Jak zdradza już sam tytuł, nasze truckerskie uniwersum powiększyło się o terytoria krajów bałtyckich – Litwy, Łotwy i Estonii, a także południowe tereny Finlandii i kilka miast Rosji, w tym Sankt Petersburg i Kaliningrad. Samych miejscówek jest oczywiście znacznie więcej – **w sumie ponad 30 całkowicie nowych miast**, które cieszą oko charakterystyczną dla Wschodu architekturą. Widać przy okazji, jak gra z każdym kolejnym dodatkiem ewoluuje, jak skromne i hermetyczne były mieściny z okolic premiery podstawki na tle tych, które możemy odwiedzać w ostatnich rozszerzeniach.

Nie zapominajmy, że sporo dzieje się również pomiędzy największymi aglomeracjami, często bowiem mijamy wsie, zabudowania gospodarskie, a na polach w najlepsze trwają żniwa. Dodano również nowe pojazdy (można między innymi trafić na stare, zdezelowane autobusy czy tramwaje), nowe doki przeładunkowe czy takie smaczki jak kontrola paszportowa. Na wschodnich kresach jest też ciaśniej niż na drogach zachodniej Europy, i jakoś tak przaśnie, bardziej swojsko. Te bloki z wielkiej płyty, te przystanki autobusowe ciosane z kamienia... Można poczuć się jak w domu.

Patrząc przez pryzmat dodatkowej zawartości, **jest to chyba najbardziej imponujący z dotychczasowych dodatków**, bo zarówno kilometrów dróg, jak i samych miejscówek jest więcej niż w całkiem sporej przecież Italii, którą cieszyliśmy się rok temu. I choć to przecież „tylko" gra o przewożeniu ładunków z miejsca na miejsce, niejako przy okazji pięknie pokazuje, jak oszałamiająco zróżnicowany potrafi być Stary Kontynent, czy to terytorialnie, czy architektonicznie (i to mimo tego, że najbardziej charakterystyczne obiekty dla danego miejsca oglądamy jak zawsze z dystansu).

Winter isn't coming...

Jako wierny fan ETS2 nie bardzo mam się do czego przyczepić, bo to po prostu więcej dobra, więcej okazji do podróżowania i więcej zaskakujących widoczków na trasie. Jeśli coś drażni, to fakt, że **twórcy nadal ignorują istnienie kalendarza i czterech pór roku**. Od samego początku przygody z ETS2 jeździmy wyłącznie latem, a zmienne warunki pogodowe sprowadzają się do rzęsistego deszczu bądź palącego słońca. Zwłaszcza teraz, przy nowym kierunku ekspansji, marzyłaby się wyprawa w samym środku zimy, wśród lodowego wiatru, zasp zalegających na poboczach i śniegu tłukącego wściekle w szybę szoferki. Byłoby pięknie, ale nie ma co narzekać.

Czy polecam? Oczywiście, że tak, choć to jeden z tych nielicznych przypadków, który polecenia nie potrzebuje. Sceptyków żaden dodatek nie przekona, choćby nawet wprowadzał kursy na Księżyc, a fani pewnie nawet tego tekstu nie czytają, bo są zajęci ważniejszymi sprawami, jak choćby przewiezieniem piętnastu ton zboża z Wilna do Helsinek. Szerokości! |CDA|

OCENA
8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 6

+ nowe tereny, nowe miasta, nowe drogi
+ charakterystyczna dla Wschodu architektura
+ na trasach między aglomeracjami też sporo się dzieje

– w przeciwieństwie do Westeros tutaj zima nigdy nie nadchodzi

Typowe dla Europy Środkowej i Wschodniej blokowiska.

PEGI ?

PRODUCENT: NEXT STUDIOS
CENA: 36 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660

SLASHER • 2D • CHIŃSKI FOLKLOR

Pierwszy większy bydlak do ubicia pojawia się już po kilku minutach zabawy.

Starcia wieńczące kolejne rozdziały są odpowiednio emocjonujące, a bossowie ciekawie zaprojektowani.

BLADED FURY

Po starożytnych Chinach gania: **Eugeniusz Siekiera**

Prosta, ale szalenie stylowa grafika, przyjemna mechanika walki, a do tego śmiesznie niska cena. Oto całe Bladed Fury, nadspodziewanie przyjemny indyczek na jeden wieczór. Ktoś jest głodny?

Z pozoru wydaje się ukłonem w stronę chodzonych mordoklepek, które królowały w osiedlowych salonach gier w latach 90., ale to pierwsze skojarzenie okazuje się mylące. Nie jest to bowiem beat 'em up, mimo dwuwymiarowej grafiki i tłuczenia po pyskach wszystkich jak leci. Bladed Fury oferuje nieco więcej, a uproszczony system rozwoju, zbieranie orbów i wreszcie mechanika fechtunku bazująca na atakach, blokach i kontrach, a także możliwość łączenia tego wszystkiego w szereg rozmaitych combosów każe szukać inspiracji w slasherach pokroju God of War.

Chińskie bajki

To już druga recenzowana przeze mnie w dość krótkim czasie pozycja, którą zmalowało chińskie Next Studios. Jednak w przeciwieństwie do Iris.Fall, które mogło powstać w zasadzie w dowolnym regionie globu, Bladed Fury nie kryje swych inspiracji, bo zarówno styl oprawy graficznej, jak i przedstawiona historia (dość zamotana, choć średnio zajmująca, bo to kolejne bajdurzenie o zemście i walce z siłami zła), są silnie zakorzenione w folklorze Państwa Środka.

Podobnie jak w rzeczonych slasherach walka bazuje na dwóch atakach – słabym i silnym, co w tym przypadku sprowadza się do używania innego oręża, dwóch rytualnych sztyletów lub jednego potężnego miecza. Kombinacji co prawda nie ma zbyt wiele, ale o stagnacji nie może być mowy, bo za zbierane w trakcie kampanii orby (te występują tu w postaci dusz poległych przeciwników) rozwijamy wachlarz przydatnych umiejętności (nowe ciosy, ruchy bądź rozwój już posiadanych). Z czasem dochodzą dodatkowe talenty pozwalające przyzwać potężnego sprzymierzeńca, który swoim atakiem obszarowym zada silne obrażenia lub na tyle spowolni przeciwnika, że ten z automatu staje się łatwym celem. Co ciekawe, wzywane duchy to pokonani wcześniej bossowie, więc nim wesprą nas w walce, musimy wpierw własnoręcznie porachować im kości.

Szybko, efektownie, krótko

Eksploracja odbywa się na podobieństwo metroidvanii. Poszczególne sekcje to bardzo uproszczone labirynty, w których nie sposób pobłądzić, ale często wracamy po własnych śladach, by coś zabrać lub aktywować bądź zniszczyć jakieś ustrojstwo, które otworzy nam przejście w innym sektorze. **Menażeria do ubicia jest satysfakcjonująco różnorodna**, bo oprócz szeregowego mięsa armatniego w postaci żołnierzy mamy demony, szkielety i inne monstra wszelkiej maści – pełzające, szarżujące lub latające.

Najciekawiej na tle tego zwierzyńca przedstawiają się bossowie, z którymi przychodzi nam zmierzyć się na końcu każdego rozdziału. Walki są efektowne, a na ekranie dzieje się momentami nawet zbyt wiele, choć z przypakowanymi umiejętnościami i gotową do bitki grupą potężnych sprzymierzeńców starcia te okazują się nieco za łatwe (dopiero finałowy gagatek potrafi zepsuć nam statystyki). Tyczy się to zresztą całej gry. Przebijamy się przez nią bez zająknięcia, a sekcje platformowe czy sekwencje polegające na omijaniu pułapek nie stanowią właściwie żadnego wyzwania.

Stylowa gra ociekająca chińskim folklorem.

Po zakończonej przygodzie pozostaje jeszcze tryb wyzwań, czyli pojedynki z bossami na czas, ale to już ciekawostka dla największych fanów. **Gra jest niestety dość krótka, więc sprawne dłonie uporają się z kampanią w dwie, góra trzy godziny.** Pod warunkiem że będą to dłonie uzbrojone w pada, bo tylko za jego pomocą da się grać komfortowo. Na klawiaturze też można próbować, ale jest to średnio wygodne, a dziwne obłożenie klawiszy niepotrzebnie utrudnia nawet najprostsze manewry. Za te pieniądze warto dać Bladed Fury szansę, jeśli tylko nie przeszkadza wam chiński dubbing, bo angielskie są tu jedynie napisy. |CDA|

Wezwane duchy sprzymierzeńców rażą potężnymi atakami, co momentami aż za bardzo upraszcza rozgrywkę.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 6

+ przyjemna, choć niezbyt wymagająca rozgrywka
+ stylowa, choć niezbyt szczegółowa oprawa
+ nie wysuszy wam portfela

– krótka kampania
– do komfortowej zabawy pad raczej niezbędny

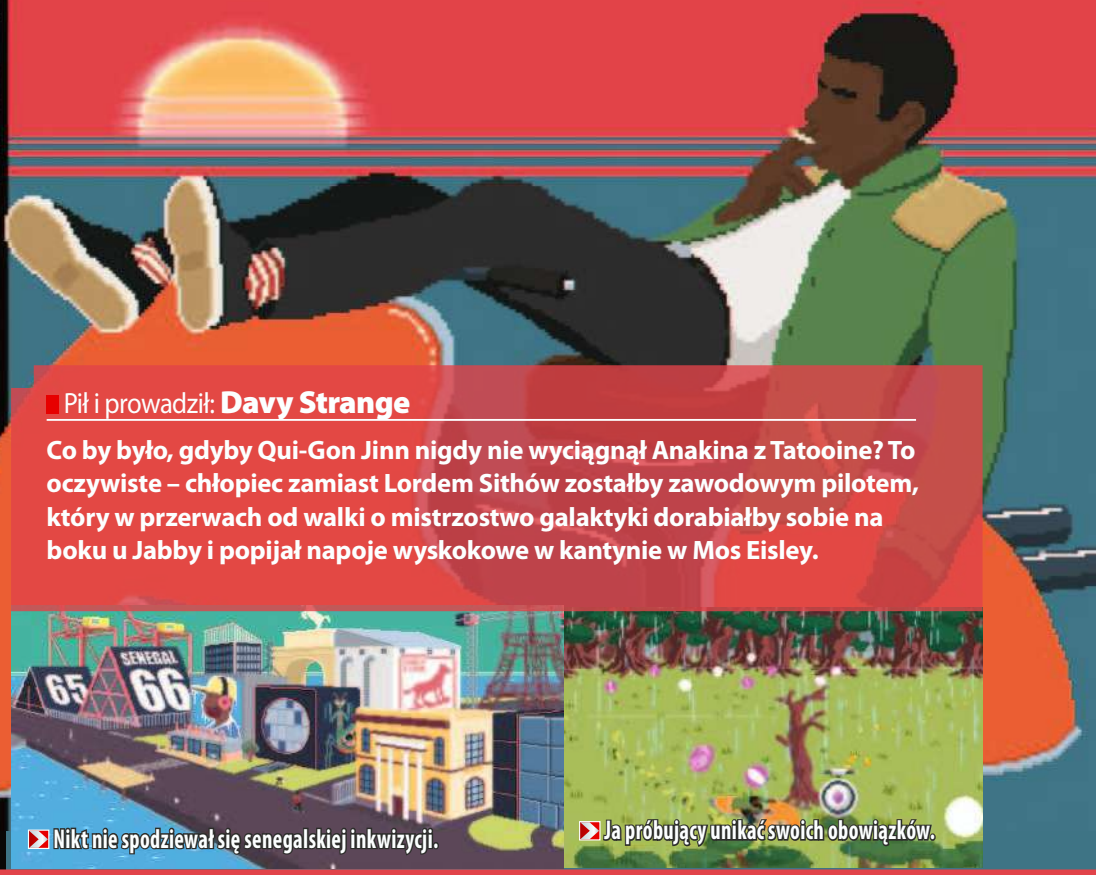
PEGI 16

PRODUCENT: OSCAR BRITTAIN
CENA: OK. 45 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: NA JEDNYM EKRANIE

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, PROCESOR 2,2 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE SERII 700

MIKROZARZĄDZANIE • ZRĘCZNOŚCIÓWKA • ZIOM, WYLUZUJ

DESERT CHILD 砂漠の子



Pił i prowadził: **Davy Strange**

Co by było, gdyby Qui-Gon Jinn nigdy nie wyciągnął Anakina z Tatooine? To oczywiste – chłopiec zamiast Lordem Sithów zostałby zawodowym pilotem, który w przerwach od walki o mistrzostwo galaktyki dorabiałby sobie na boku u Jabby i popijał napoje wyskokowe w kantynie w Mos Eisley.

Nikt nie spodziewał się senegalskiej inkwizycji.

Ja próbujący unikać swoich obowiązków.

DESERT CHILD

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 9

+ relaksująca, luzacka stylówa
+ przepyszna muzyka
+ zmusza do kombinowania

– biedny tuning
– wyścigi na jedno kopyto

Tak mniej więcej wygląda fabuła Desert Child – protagonistą jest pewien młodzieniec, którego życiową pasją są wyścigi. Kiedy dowiaduje się, że loty na Czerwoną Planetę – serce sportów motorowych – mają niedługo drastycznie podrożeć, postanawia wyłożyć ostatnie grosze na bilet w jedną stronę i zająć się ściganiem na poważnie, marząc o wygraniu prestiżowego Grand Prix Marsa.

World's Fastest Pizza

Desert Child to **miks zręcznościówki i dość lekkostrawnego mikromenadżera**, bo wszystko słono tu kosztuje, a branie udziału w różnego rodzaju wydarzeniach nie zawsze oznacza, że wydatki się zwrócą. Jednocześnie dzięki temu, że progres postępował powoli, a marchewka na kijku ciągle wisiała mi przed głową, **błogo utkwiłem w syndromie jeszcze jednego wyścigu**.

Lwią część czasu spędzimy na błądzeniu po krętych zaułkach pikselartowej marsjańskiej kolonii i dbaniu o stan techniczny ścigacza oraz własnego żołądka. Na początku łatwo się w mieście pogubić, ale szybko okazuje się, że ono żyje, i zaglądanie w każdy kąt, z pozoru męczące, okazało się bardzo ciekawe – niektórzy mechanicy próbują nas naciągnąć, możemy pochorować się po posiłku z ulicznej budki. Czasem na ulicy trafimy na niepilnowany pojazd, z którego da się podprowadzić jakąś część i zainstalować ją w swoim własnym, zwiększając maksymalny zapas amunicji czy umożliwiając przyciąganie power-upów podczas jazdy. Ulepszeń jednak jest niestety jak na lekarstwo.

Wachlarz aktywności mamy za to całkiem spory: możemy m.in. rozwozić pizzę, demolować cudze mienie na zlecenie gangstera czy zapolować na bandziorów, za głowę których wyznaczona jest nagroda. Ba, da się nawet obstawić zakład u bukmachera i specjalnie się podłożyć! Większość aktywności zwiększa nasze „powodzenie" u policji, a nieudana ucieczka przed mundurowymi kończy się konfiskatą całej posiadanej gotówki – musimy więc planować ostrożnie. Niestety, gdy opracowałem pewien schemat działań, czar prysł i czułem się trochę, jakbym odbębniał pańszczyznę. Mimo wszystko jednak **samodzielne rozgryzanie mechanizmów rządzących grą bawi** – i to chyba nawet bardziej niż samo ściganie.

Chillout, dude

To także zasługa dystansu, z którym gra podchodzi do wszystkiego – a najlepszym dowodem na jej luzackość jest możliwość położenia się z papierosem na ścigaczu i obserwowania zachodzącego słońca przy odprężającym lo-fi hip-hopie. **Oprawa dźwiękowa to zresztą najmocniejsza strona Desert Child** i jego soundtrack jest jednym z najlepszych, jakie słyszałem w tym roku (a utwór grający podczas rozwożenia pizzy na czas wryl mi się w pamięć na zawsze).

Trzon rozgrywki stanowi pomykanie na ścigaczu i tu pojawia się pewien problem – nie jest ono elementem ani świeżym, ani też zrobionym wybitnie. Krótkie etapy przypominają przedstawione z perspektywy horyzontalnej shmupy... i to wszystko. To chaotyczna i początkowo niełatwa rozgrywka, która potrafi się odwdzięczyć przyspieszonym biciem serca po wygranym na milimetry wyścigu, ale niczym więcej. Szkoda.

Tytuł da się ukończyć w jedno dłuższe popołudnie, gdyż trwająca raptem parę godzin przygoda wciąga jak wygłodniały Sarlacc. Doskwierał mi brak ciekawych ulepszeń ścigacza i nowych lokacji do zwiedzenia, ale zawartości jest na tyle dużo, by dało się grę przejść drugi czy trzeci raz różnymi buildami i na wyższych poziomach trudności. Jeśli szukacie czegoś niezobowiązującego do odprężenia się w zimowy wieczór, to wybierzcie się na Marsa, a nie pożałujecie ani minuty. |CDA|

PEGI ?

PRODUCENT: LO-FI GAMES
CENA: 108 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WINDOWS 64-BIT, PROCESOR DWURDZENIOWY 64-BIT, 6 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

RPG • SANDBOX • SYMULATOR OPORTUNISTY

KENSHI

Wiedzie ku śmierci: enki

Nie ma to jak rozpocząć nową grę, pojawić się gdzieś w rozległym, otwartym świecie i z miejsca stać się... absolutnie najsłabszą ze wszystkich postaci.

W dalekim tle nasza dzielna drużyna czeka, aż zwycięzca starcia sobie pójdzie i będzie można ograbić zwłoki.

Postapokaliptyczny świat wypełniony samurajami i nindżami. Pustynne karawany, ogrodzone osiedla, kanibale, handlarze niewolników, człapiące wte i wewte wielkie zmutowane paskudztwa. A pośród nich gracz, który wraz ze swoją postacią lub grupą postaci próbuje co nieco zarobić, nie umrzeć z głodu, zbudować własną osadę. Znaleźć dla siebie miejsce.

Idź i rozmnażaj się

Ta ambitna grywalna fantazja Chrisa Hunta i jego niewielkiego zespołu powstawała aż 12 lat. I to niestety widać. **Gra hula (z trudem) na archaicznym silniku, przez większość czasu jest paskudna i do tego słabo pomaga graczom odnaleźć się we wszystkich jej mechanizmach.** A to właśnie ich złożoność „robi" tę grę.

Aby żyć, musimy jeść. Aby mieć pieniądze na jedzenie, musimy znaleźć jakiś zarobek. Od nas zależy to, czy będziemy sprzedawać w miastach rudę wyłupaną w pocie czoła ze złóż, czy żywych ludzi handlarzom niewolników, czy... cokolwiek, co uda nam się ukraść i przeszmuglować do osady innej frakcji. A może zapolujemy na bandytów? A może zbudujemy małą osadę i zaczniemy wytwarzać własne dobra na sprzedaż? Pod względem otwartości rozgrywki **Kenshi to raj dla entuzjastów samostanowienia**. Do tego dochodzą takie niuanse jak rozwój kilkunastu atrybutów poprzez wykonywanie określonych czynności czy system obrażeń i leczenia osobnych części ciała (już zwykłe uderzanie gołymi dłońmi w coś twardego rani je). Wszystko to brzmi jak obietnica fascynującej przygody i dziesiątek pamiętnych „emergentnych" historii.

Wracaj i nie wyłaź

Rzeczywistość jednak sprowadza mrzonki o naturalnym, żyjącym świecie do poziomu gruntu. Przy automatycznej, nieopartej na refleksie gracza walce nasi herosi o początkowych statystykach wynoszących „1", aby przeżyć, muszą uciekać się albo do (nomen omen) ucieczki, albo **psujących immersję zagrywek wykorzystujących głupotę AI**. Na przykład spotkania z licznymi grupkami wędrujących bandytów to pewna śmierć, chyba że zaciągniemy je pod mury miasta, gdzie z durnymi draniami poradzą sobie straże, a my będziemy mogli ograbić ciała. Albo lepiej – zamiast do miasta poprowadźmy grasantów do niewolniczej kopalni. Wywiąże się draka, niejeden więzień zerwie kajdany i dostanie po łbie, a my wtedy hyc go na ramiona, z powrotem do klatki i nagroda za „pojmanie zbiega" wleci nam do kieszeni. Przyznam, że po pierwszych akcjach tego typu czułem się jak geniusz. Szybko jednak skonstatowałem, że jest tak tylko dlatego, że wszyscy wokół mnie to totalni idioci. I że jeżeli najlepszym sposobem na przeżycie jest szukanie okazji do tego, żeby jak najintratniej wykiwać skrypty, to całą tę mechaniczną złożoność gry można rozbić o kant irokeza.

I tak się skończyło moje osadnicze kozaczenie na pustkowiach.

Nie żebym nie spędził przy niej ciekawych chwil. Raz rozpocząłem rozgrywkę jako dobrze zaopatrzona w materiały budulcowe drużyna. Chwilę po postawieniu pierwszej chatynki wparował oddział poborców podatkowych i dał mi trzy dni na zebranie haraczu za użytkowanie ziemi. „Fajnie", pomyślałem, „jest pierwszy cel". Jeszcze tego wieczoru mój jedyny doświadczony członek drużyny podobijał jakichś włóczęgów i posłałem dwóch umyślnych do miasta, by sprzedać ich graty. Reszta już ciosała kamienie. Życie było dobre. A potem przylazło dziesięcioro głodnych typów, pookaleczało moich chuderlaków i pokradło im całe jedzenie, bo nie miałem za co zatrudnić najemników do obrony.

Odpaliłem wiele takich gier, wierząc na początku, że będzie dobrze i ciekawie, i zawodząc się, nim zdążyła minąć godzina. Chciałbym pokochać Kenshi, bo rozumiem i przyklaskuję idei, która mu przyświecała. Ale robienia za jednookiego boga w krainie ślepców kategorycznie odmawiam. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 4
AUDIO 5

+ całkowita otwartość rozgrywki
+ masa mechanizmów RPG
+ interesujący sword-punkowy klimat

− zbyt łatwo wykiwać skrypty...
− ...co totalnie psuje immersję
− brzydka i kiepsko zoptymalizowana

PEGI 12

PRODUCENT: THE SIMS STUDIO
CENA: 140 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/8.1/10 (64-BIT), INTEL CORE 2 DUO 1,8 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE 6600/ RADEON X1300

POGRYWANIE Z ŻYCIEM • SYMULACJA

The Sims 4 Zostań gwiazdą

Trochę kolorowego spreju. Ponieważ jesteś tego warta.

◆ Nie została gwiazdą, choć bardzo się starała: **Greellow**

Chcesz, by ganiali za tobą paparazzi? Marzysz o roli w sitcomie? A może masz ambicje na główną rolę w kasowej produkcji i Oscara? Nie przejmuj się, że pochodzisz z Pcimia Dolnego, masz pryszcze albo nie wychodzisz z piwnicy. W nowym dodatku The Sims 4, Zostań gwiazdą, możesz osiągnąć to wszystko i wiele więcej.

I znów to zrobili – po pięciu miesiącach od premiery dodatku Cztery pory roku twórcy The Sims w końcu pozwolą nam na zasmakowanie życia w blasku fleszy. Jako kiepska aktorka (ale za to świetna architektka) postanowiłam jednak wyjść ze swojej strefy komfortu i spróbować. Raz się żyje!

Umaluj. Ubierz. Zamieszkaj.

Po rozpoczęciu nowej rozgrywki gra wita mnie pytaniem, czy chcę skorzystać z samouczka. Jako prawdziwy Polak nie potrzebuję instrukcji (raz próbowałam, było okropnie!), więc przeszłam od razu do tworzenia sima. Jak zwykle mamy do dyspozycji kilka nowych fryzur i makijaży – nowością jest różnorodność blizn, a także kostiumy sceniczne. Do tego są garniaki i piękne suknie – no, to możemy iść dalej. Jeśli chodzi o aspiracje, do sekcji Kreatywność doszedł Mistrz aktorstwa, a do Popularności – Gwiazda światowej sławy. Mamy też dostępną nową cechę charakteru – Zadufany w sobie.

W trybie budowania wybijają się dwie dominujące estetyki. Jedna z nich jest tak bardzo glam, że chciałoby się zbudować pałac, druga natomiast to mid-century modern w najpiękniejszej postaci. Oba style świetnie wpasowują się w pozostałe dodatki (jak choćby w Wieczór na kręgielni czy Styl dawnych lat).

Dużo przytyczków. Duże słuchawki. Tłuste bity.

Warto zagrać. Nie tylko przez sentyment do Simsów.

Elementem, który stanowi moim zdaniem największy bajer Zostań gwiazdą, jest wyposażenie studia filmowego: od dwóch rodzajów green screenu, przez kilka rodzajów kamer, oświetlenia, multimedialne stoły sterujące efektami specjalnymi, muzyką itp., po elementy elewacji kamienic, ruiny, statek piratów, a nawet więzienną celę. Można je normalnie kupić, nie musimy grzebać w ukrytych obiektach. Do ciekawszych przedmiotów, w jakie da się wyposażyć dom naszej przyszłej gwiazdy, należy sejf. Możemy umieścić w nim pieniądze, którymi dysponujemy w grze. Pojawiają się jako sztabki złota, a także góra banknotów przypominająca kopczyk zgrabionych liści. I, uwaga, nie tylko możemy się w nich tarzać, ale też zaprosić innego sima i uprawiać w nich słynne simowe bara-bara.

Nowe otoczenie – Del Sol Valley – jest wyraźnie wzorowane na Los Angeles, a przede wszystkim Hollywood. Do dyspozycji dostajemy cztery dzielnice: Mirage Park (trzy parcele) – idealne, by zacząć przygodę; Starlight Boulevard (pięć parceli) z siłownią, dwoma klubami, muzeum i parkiem; Pinnacles (trzy parcele) – tam, gdzie mieszkają największe gwiazdy; a także Plumbob Pictures – ukryty obszar, do którego może się udać tylko sim pracujący jako aktor. Szczerze mówiąc – 11 edytowalnych działek to bardzo mało, zwłaszcza że mapa zmieściłaby więcej.

Zdobądź rozgłos i (nie) dbaj o reputację

Sława to nowy element w grze. Powiązano z nią **odrębne drzewko umiejętności**, podobne do tego z wampirzego dodatku. Zdobywamy ją, wchodząc z otoczeniem w interakcje oznaczone ikoną zielonej gwiazdki. Za osiągnięte pułapy otrzymujemy punkty, te z kolei możemy wymie-

Mama mówiła, żeby nie bawić się jedzeniem. Nie wspominała nic o pieniądzach.

niać na cechy dobre lub złe (w zależności od reputacji). I znowu – powtórka z wampirów. Na pewnym etapie celebrictwa sim będzie mógł założyć kamuflaż (chroniący przed fotoreporterami i psychofanami) – u mnie była to czapka z daszkiem i ciemne okulary. Najfajniejsze jest to, że sławę możemy osiągać, nie tylko podejmując się kariery aktorskiej, ale w prawie każdej dostępnej dziedzinie.

Reputacja działa w myśl powiedzenia „jak Kuba Bogu, tak Bóg Kubańczykom". Ma siedem poziomów (neutralny i po trzy w dobrą i złą stronę). Jeśli będę się publicznie z kimś bić i uchwycą to fotoreporterzy, mam szansę na fatalną. Zawsze jednak mogę ją poprawić, wchodząc w interakcję z komputerem i wysyłając datek na jakiś szczytny cel.

Od statysty do szczytu listy

Zostając aktorem, musimy wybrać agencję, która będzie nam załatwiać przesłuchania. Na początku dostępne są dwie, ale możemy ją zmienić w każdej chwili, nie tracąc postępów. W jednej z karier można wysłać naszego sima na autopilocie lub pójść do pracy razem z nim. I tu zaczyna się cała zabawa.

Jak w poprzednich aktywnych karierach na miejscu pracy pojawia się panel z zadaniami do wykonania. I wszystko byłoby spoko, gdyby nie zbugowało mi simki: nie zdobyłam nawet srebra (a co za tym idzie – zarobiłam jedną trzecią stawki), gdyż nie byłam w stanie poznać i skomplementować kolegi z planu przez ponad dwie godziny. Takie sytuacje potrafią uprzykrzyć życie i zepsuć ocenę pracy...

Bardzo ciekawie zostało rozwiązane studio filmowe Plumbob Pictures. Przy każdej roli, której się podejmiemy, plan zdjęciowy wygląda zupełnie inaczej. Dodatkowo na pewnym poziomie kariery dwa pomieszczenia, w których stoją pudła, zmieniają się w garderobę i łazienkę z prawdziwego zdarzenia. Na samym początku naszej drogi możemy grać w reklamach w pojedynkę, na następnych etapach dochodzą sceny w duetach (w zadaniach przed „pierwszym klapsem" pojawia się wtedy opcja przećwiczenia sceny z partnerem z planu). Każdą ze scenek możemy odegrać normalnie lub ryzykownie. Im bardziej rozwinięte umiejętności (przed każdą rolą w sekcji pracy podane jest, co musimy ćwiczyć: aktorstwo, charyzmę, fitness itp., a także preferowany nastrój), tym lepszy efekt podejmowanego ryzyka i wyższa gaża za występ.

Cały ten pomysł nie jest nowością – w pozostałych interaktywnych zawodach w godzinach pracy też mamy zadania do wykonania. **Brakuje mi też czegoś, co naprawdę odróżniałoby ten dodatek od chociażby Witaj w pracy.** Fajnym „ficzerem" jest natomiast przebieranie się i makijaż – nasz sim wygląda wtedy zupełnie inaczej na potrzeby konkretnej roli filmowej. Tak czy inaczej – będę grać. Nie tylko z sentymentu do The Sims. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 8

AUDIO 8

- + elementy trybu budowania pasują do pozostałych
- + pakiet, na który ludzie czekali
- + bara-bara w górze pieniędzy
- − zdobywanie sławy i reputacji idzie baaaardzo powoli
- − wiadomości od agencji talentów i znajomych bywają strasznie wredne
- − nie ma nowych szafek do kuchni

PEGI 12

PRODUCENT: PARADOX INTERACTIVE
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 32 GRACZY

PC: WIN 7/8/10, INTEL PENTIUM 4 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 8800/ RADEON X1900

STRATEGICZNA • POLITYKA DYNASTYCZNA

CRUSADER KINGS® II
HOLY FURY

Reformując religię, możemy zmienić jej doktrynę, wierzenia oraz praktyki.

Przyłączał Rzym do Małopolski: **DaeL**

Nie mam w stosunku do gier strategicznych zbyt wysokich wymagań. Chciałbym po prostu, aby pozwoliły mi dowieść, iż Piastowie pochodzą od Aleksandra Wielkiego, założyć klub MMA dla słowiańskich władców oraz obsadzić na stanowisku kanclerza swojego kota.

Dlatego uradowała mnie wiadomość, że Crusader Kings II z nowym dodatkiem, Holy Fury, spełni każdy z tych wymogów.

Samej gry przedstawiać chyba nie trzeba(*) – to **strategia, która pozwala nam sterować nie tyle państwem, co polityką dynastyczną rodziny panującej**. Nie trzeba też wspominać, że historia DLC wypuszczanych przez Paradox jest... pogmatwana. Obok ciekawych dodatków dostawaliśmy już produkty niewarte złamanego grosza. Tym razem miało być inaczej. HF zapowiedziano jako największe rozszerzenie do gry. I jest nim w rzeczywistości.

Deus vult!

Najbardziej rzuca się w oczy **nowy mechanizm krucjat**. Skończyły się czasy systemu „zwycięzca bierze wszystko". Teraz w przypadku sukcesu wyprawy krzyżowej również książęta, hrabiowie, a nawet miejscy patrycjusze będą mieli swoją sprawiedliwą część łupów i nadań ziemskich. Krucjaty – jak w historii – stały się interesującym sposobem na poprawienie swej pozycji przez feudałów znajdujących się niżej w hierarchii. Co za tym idzie – wyprawy krzyżowe bardzo szybko osiągają ogromne rozmiary i są zmorą państw muzułmańskich oraz pogańskich. Szansa na to, że krzyżowcy stworzą trwałe organizmy państwowe, jest niewielka. Ale krótkoterminowo mogą rozjechać każdą potęgę, dodając pikanterii zabawie państwami niechrześcijańskimi.

Koncentrując się na katolickiej Europie, Paradox nie zapomniał o poganach. Do tej pory bolączką tych, którzy pragnęli władać rodzimowierczą, pogańską Polską, był brak tajnych stowarzyszeń. Chrześcijanie mogli zgłębiać wiedzę w towarzystwach hermetycznych albo zostać satanistami, muzułmanie praktykowali skrytobójstwo w lożach haszaszinów, a nad Wisłą, Bugiem czy Dnieprem możnowładztwo się nudziło. Od teraz również słowiańscy, nordyccy i ugrofińscy poganie mają własne tajne stowarzyszenie – loże wojowników. Wspieranie polityki członkostwem w takim zgromadzeniu jest oczywiście niebezpieczne, bo łatwo władcę okaleczyć, ale ma swoje plusy. Nasz książę albo król będzie na polu bitwy istnym terminatorem. Zresztą gra poganami ma w Holy Fury jeszcze jedną zaletę. Umożliwia nam – do pewnego stopnia – kontrolę nad doktryną religijną, jeśli zamiast nawrócić się na cudzą wiarę, zechcemy pogaństwo zreformować.

Być jak Bene Gesserit

Prawdopodobnie połowa czasu spędzonego przy CK2 sprowadza się do wyszukiwania kandydatów na małżonków. W podstawowej wersji gry musieliśmy zwracać uwagę na ich cechy indywidualne i dziedziczne oraz potencjalnie dziedziczone tytuły i roszczenia do tytułów.

Holy Fury jeszcze tę kwestię komplikuje. Mechanizm legendarnych linii krwi zmienia sposób, w jaki poddani oraz inni władcy będą postrzegać naszych potomków. Jeśli dokonamy nadzwyczajnych czynów (np. zjednoczymy wszystkie ziemie Słowian lub zostaniemy świętym) albo nakładem dużych środków udowodnimy swoje pochodzenie od legendarnego przodka, otrzymamy dziedziczną linię krwi. Poprzez małżeństwa możemy takich linii pozyskać kilka. Aż trudno opisać prostą radość, jaką można osiągnąć, czyniąc piastowskich watażków spadkobiercami Attyli, Ragnara Lodbroka, Karola Wielkiego lub biblijnego króla Salomona. **Miłośnicy wielopokoleniowych projektów eugenicznych rodem z „Diuny" Herberta będą zachwyceni.** A staranne planowanie małżeństw stało się jeszcze ważniejsze niż w podstawowej wersji gry.

Objawienie!

Modyfikacji, jakie Holy Fury wprowadza do CK2, są dziesiątki. Zmianie uległ podział terytorialny świata – znaczna część księstw ma teraz o 1-2 więcej hrabstw. Nowy jest system koronacji, w przypadku chrześcijan wymagający sankcji kościelnej. Rozbudowana została nawet możliwość wpływania na obce postacie (nie wymaga to już pośrednictwa kanclerza).

Z Holy Fury Crusader Kings II staje się grą naprawdę świetnie zbalansowaną. Dzięki nowym zmianom dotychczasowe rozszerzenia (może poza Sunset Invasion) lepiej ze sobą współpracują. A jeśli tysiące godzin spędzone nad historycznymi mapami Europy i Azji to za mało, gra wygeneruje nam na tych kontynentach państwa fikcyjne, rządzone przez zmyślone narody... albo przez zwierzęta.

Wszystko to sprawia, że Holy Fury **jest nie tylko doskonałym uzupełnieniem gry, ale chyba najlepszym rozszerzeniem, jakie kiedykolwiek wyszło ze studia Paradox**. Gdybym był biskupem, udzieliłbym imprimatur. |CDA|

CRUSADER KINGS II: HOLY FURY

OCENA
8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 6
AUDIO 8

+ balans lepszy niż w podstawce
+ krucjaty stały się realnym zagrożeniem
+ fight club dla Słowian!

– do pełnej frajdy potrzeba większości wcześniejszych DLC

(*) *Ale jeśli trzeba – zrobiliłem to zaledwie kilka numerów temu, w CDA 10/2018.*

PEGI 18

PRODUCENT: NEW WORLD INTERACTIVE
OPŁATY: ZAKUP GRY (PC: 119 ZŁ)
WERSJA PL: BRAK

GRALIŚMY NA: PC (WERSJE PS4 I XBO W 2019)
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4440 3,1 GHZ/AMD FX-6300 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON HD 7970

SIECIOWA • FPS • BLISKI WSCHÓD • TAKTYCZNA • REALIZM

INSURGENCY SANDSTORM

Wyposażenie dobieramy dowolnie, w ramach limitu punktów ekwipunku.

Co zrobić, gdy Battlefield jest zbyt zręcznościowy, a w CS:GO wszyscy już wiedzą, jak się prowokują dymami i innymi granatami? Insurgency: Sandstorm może być w takim przypadku ciekawą alternatywą.

Bardzo ważny jest dobór celownika, bez którego nie sposób prowadzić celnego ostrzału.

To kontynuacja tytułu sprzed kilku lat. Insurgency dało się poznać jako wymagająca strzelanka taktyczna, która na pierwszym miejscu stawia przede wszystkim umiejętności gracza. Tu jest dokładnie tak samo: **bez refleksu i gruntownego poznania broni długo nie pożyjesz**.

Waż kule na zamiary

Najmądrzejszą rzeczą, jaką zrobiłem po wykupieniu celownika do karabinu, było przełączenie na ogień pojedynczy. Serie w walce na odległość nic tu nie dają. No, chyba że wybierzesz karabin, który pluje dwiema kulami naraz. Insurgency: Sandstorm **to gra, w której każdy, najdrobniejszy nawet szczegół może mieć znaczenie** – czas potrzebny na zabicie drugiego gracza jest tu bowiem szalenie krótki. Jeden, dwa strzały wystarczą – Insurgency Sandstorm swą precyzją zbliża się do tego, co znamy z pierwszych odsłon Rainbow Six. Jest hardkorowo.

Kule są tu liczone dla każdego magazynka osobno. Możemy przeładowywać standardowo, zachowując opróżnione do połowy zasobniki, lub szybko – wyrzucając poprzedni. Ba, jak ktoś chce mieć do dyspozycji jeden nabój więcej, może przeładować raz i wprowadzić go do komory, a następnie znów zmienić magazynek – i jest jedna pestka gratis. Taka to gra. Równocześnie **cieszy duża swoboda w doborze sprzętu**. Czy to w trybie rankingowym, czy nie, dysponujemy pewną liczbą punktów wyposażenia, które pożytkujemy na broń, dodatki do niej i akcesoria. Prosto, przejrzyście i od początku wedle gustu. Brawa!

Rozgrywka w trybie rankingowym to zmagania dwóch drużyn. Boje toczymy, zajmując trzy punkty na mapie. Oczywiście można też po prostu wyrżnąć przeciwnika – tu jednak sytuacja może się skomplikować ze względu na system respawnów. Za każdym razem, gdy zajmiemy jeden ze wspomnianych punktów, polegli towarzysze wracają do gry. **Nie ma tu warstwy medycznej, apteczek, reanimacji** itd., czym mogą zawieść się miłośnicy Battlefielda. Zabawa jednak okazuje się jak najbardziej taktyczna i wymaga myślenia oraz współpracy. Trochę tylko szkoda, że interfejs znów jest minimalistyczny – grając w rankingach, przydałoby się jednak więcej informacji na ekranie.

Oprócz rankingów mamy możliwość zagrania w trzech trybach, gdzie bawimy się nie dla pozycji na drabince, a dla frajdy, oraz w co-opie. Ten ostatni wypada jednak najsłabiej. To przemieszczanie się do kolejnych punktów i prucie do prowadzonych przez komputer kukiełek. Dobre, by poznać broń – ale nic poza tym, bo emocji tu nie ma.

Nierealna zadyma

W gruncie rzeczy jednak już teraz jest **to dobra gra, którą polecam wszystkim utyskującym na to, że „duże" FPS-y porzuciły taktykę na rzecz zręczności**. Tu rozgrywka jest wciągająca, ale i nie wybacza błędów. Brakuje jej jedynie szlifów, głównie technicznych. Dokładne celowanie w tej grze to obowiązek – a przy bliskim kontakcie z osłonami sprawia niekiedy problemy, co jest tym bardziej frustrujące, że tu naprawdę szybko giniesz i nie ma czasu na motanie się. Mosin Nagant i mokry dźwięk rozłupywanej jego nabojem czaszki chyba będzie mi się śnił po nocach.

Twórcy na pewno muszą coś zrobić z zasłonami dymnymi. Nie dość, że wyglądają tak sobie, to duża ich liczba wyraźnie wpływa na płynność rozgrywki – co na pewno odczują gracze ze słabszymi komputerami. Tym bardziej że nie jest to tytuł, który prezentuje się przedpotopowo, jak choćby CS:GO – za grafikę należą się brawa. Odnoszę też wrażenie, że gra w dalszym ciągu słabo radzi sobie z obecnością lagujących graczy – ale jako że nie spotykałem takowych zbyt często, nie będę ciskał gromami.

Gdyby była pośrednia ocena między siedem plus a osiem, to na pewno taką bym dał. **Grywalność zasługuje na ósemkę – w dół jednak ciągną Insurgency: Sandstorm drobne problemy techniczne.** Gdy znikną, nowa gra New World Interactive będzie jazdą obowiązkową dla fanów taktycznych starć. |CDA|

OCENA

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ świetne zachowanie broni
+ mordercza, wyczerpująca, ale i przynosząca satysfakcję rozgrywka
+ fajny setup postaci
+ pomysłowo rozwiązane respawny
+ bardzo dobra grafika

– pozbawione emocji PvE
– kłopoty z celowaniem przy obiektach
– zasłony dymne wymagają dopracowania
– czasami pojawiają się drobne glitche związane z fizyką

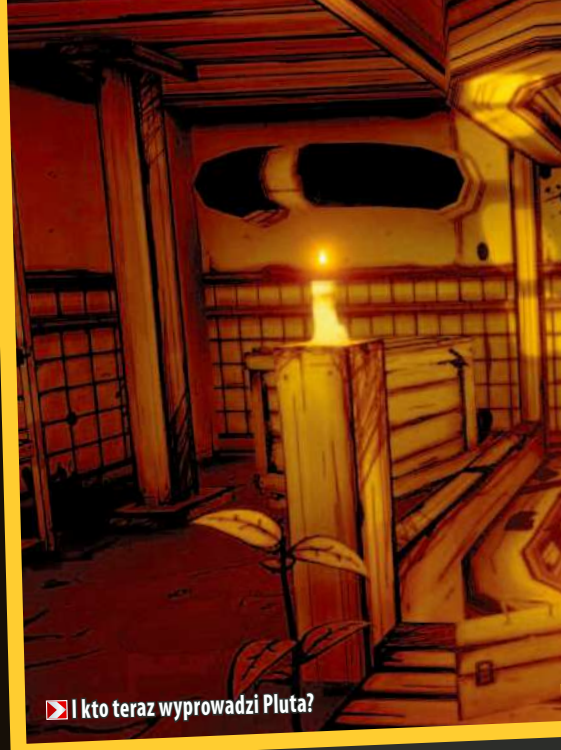
PEGI 12

PRODUCENT: JOEY DREW STUDIOS INC.
CENA: 72 ZŁ (PC), 85 ZŁ (PS4), 96 ZŁ (XBO), OK. 27 ZŁ (IOS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 10, 64-BITOWY PROCESOR, 8 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 4 GB

Z DRESZCZYKIEM • PRZYGODÓWKA • RYSUNKOWA

BENDY AND THE INK MACHINE™



I kto teraz wyprowadzi Pluta?

Chłonął kreskę: **Ninho**

Klimat noir, nieco Burtona, piękny styl rysowanych tuszem lokacji, genialna muzyka i voice acting, a do tego dobra fabuła. Szkoda, że Bendy And The Ink Machine zostało pogrzebane przez ślamazarną, momentami męczącą i przede wszystkim nudną rozgrywkę.

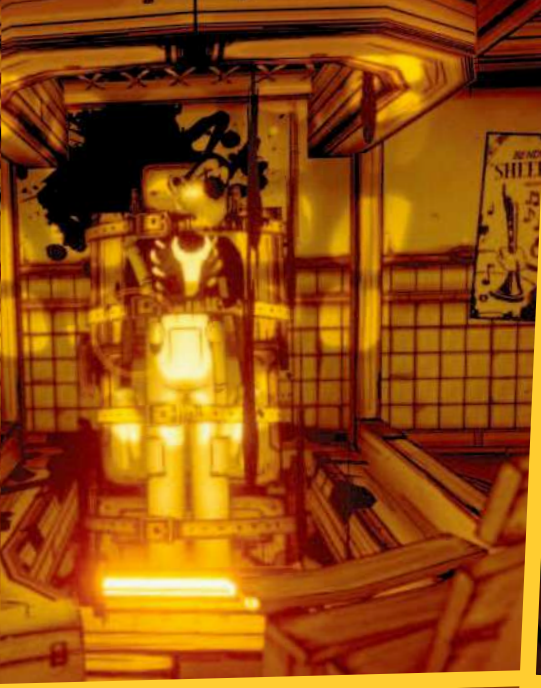
Z BatIM spotkałem się przed kilkoma miesiącami, gdy został wypuszczony pierwszy z pięciu rozdziałów tej opowieści. Zachwycony oprawą byłem już wówczas, jednak z oceną postanowiłem poczekać na pełny obraz. Teraz wiem, że dobrze się stało, bo po kilkunastu otwierających przygodę minutach nie sposób było wyczuć, co jest największym problemem gry. A za ten należy uznać **brak pomysłów na rozgrywkę**. Choć developer znajdował ciekawe rozwiązania, to bardzo szybko grzebał je pod zwałami powtarzalnych czynności i sztampy typu „znajdź koło zębate i umieść w mechanizmie". Stąd też trudno było mi ocenić BatIM – tak skrajne uczucia we mnie wywołała. Koniec końców jestem jednak oczarowany.

Chcę ci coś pokazać

Gra rozpoczyna się wiadomością od dawnego przyjaciela i współpracownika. Jako Henry odpowiadamy na jego prośbę i przybywamy do dawnej pracowni kreślarskiej, w której produkowaliśmy wspólnie jedne z najpopularniejszych kreskówek – z postacią Bendy'ego na czele. Po przybyciu na miejsce nikogo nie zastajemy, a w powietrzu można wyczuć, że czeka nas coś niedobrego. Za wszystko, jak się szybko okazuje, odpowiedzialna jest maszyna produkująca tusz, którą swego czasu zamówił nasz wspólnik. Ta zaczęła żyć własnym życiem i... dookoła zrobiło się upiornie. Musicie mi wierzyć na słowo – ledwo powstrzymuję się od dalszej opowieści, bo **historia jest nie tylko świetnie poprowadzona, ale też doskonale pokręcona**. Całość trzyma się przy tym kupy, nic nie jest tu przypadkowe, a motywacje postaci mają w swoim bezsensie sens. Dość napisać, że chęć poznania tajemnicy pracowni utrzymywała mnie przed monitorem mimo znużenia rozgrywką.

Potrafi przestraszyć, umie oczarować, wie jak zanudzić.

Bo wspomniałem już, że bywa nudno? Na początku tego nie czuć, bo pierwszy rozdział jest krótki, ale kiedy w kolejnych czterech w dużej mierze wykonujesz te same czynności, rzecz zaczyna męczyć. Trzeba wprawdzie twórcom oddać, że starali się urozmaicić zabawę – wprowadzili choćby kilka rodzajów potworów i elementy walki. Szkoda tylko, że ta opiera się na machaniu toporkiem lub inną rurą jak cepem i czekaniu, aż kolejny stwór (stworzony z tuszu przeciekającej maszyny) padnie. Całości nie poprawia fakt, że nawet jeśli pojawia się element ciekawy, wprowadzający ożywienie do schematyczności zabawy, to szybko zostaje pogrzebany kolejnymi elementami rodem z przygodówek z lat 90.



Nie ma co płakać nad rozlanym tuszem.

W uśmiechu Bendy'ego czai się groźba.

Sukces komercyjny

Choć gra nie zyskała choćby części rozgłosu, jaki towarzyszył Cupheadowi, to twórcy mogą mówić o sukcesie komercyjnym. Według informacji zamieszczonych na Steam Spy'u BatIM rozeszło się w ponad półmilionowym nakładzie na samej platformie Valve (podano przedział od 500 000 do 1 000 000 kopii), a przecież Bendy and the Ink Machine wyszło także w wersji pudełkowej oraz doczekało się edycji na PlayStation 4, Xboksa One i Nintendo Switcha.

Weźmy choćby sytuację, w której trafiamy do wesołego miasteczka (tak, wewnątrz pracowni) – to świetna, pomysłowa lokacja, w której musimy aktywować cztery dźwignie. By to zrobić, należy znaleźć tuzin innych przekładni, a do nich często brakujące zębatki tudzież pokrętła. A to wszystko jest mocno ślamazarne i w pewnym momencie irytujące. Nawet walka z jednym z bossów – ogromną karuzelą, na której pokonanie trzeba znaleźć sposób – jest sztucznie wydłużona i utrudniona. **Poczucie wydłużania na siłę czuć zresztą w Bendym przez większość czasu.** Tym gorzej, że do przejścia całości potrzeba ledwie 3-4 godzin. A poszukiwanie zębatek czy dźwigni już tak mi obrzydło, że tuż przy końcu opowieści, gdy usłyszałem, że do otworzenia drzwi będziemy potrzebować kilku przekładni, punktu podparcia i tym podobnych, autentycznie wydałem z siebie jęk zniecierpliwienia. Dzięki Bogu jednak... albo nie, nie będę spoilował.

Tuszę, że to zobaczycie...

Koniec narzekania – bo choć gra bywa nudnawa, potrafi ze stanu delikatnego otępienia bardzo dobrze wytrącić momentami, w których postanawia gracza postraszyć. I robi to całkiem nieźle, w dodatku raczej klimatem niż jump scare'ami, co u mnie zawsze liczy się na plus. Tym, co jednak naprawdę sprawia, że Bendy and the Ink Machine zasługuje na pochwały, a nawet nagrody, jest oprawa. To taki trochę Cuphead, tylko że w kolorach czarno-sepiowych i stylizowany nie na film rysunkowy, ale raczej ruchome rysunki tuszem. **Kreska jest doskonała**, cała warstwa artystyczna spójna do tego stopnia, że do końca wahałem się, czy nie wystawić za grafikę pierwszej cząstkowej dyszki w mojej ekszynowej karierze.

...bo usłyszycie na pewno

Na maksymalną ocenę zasługuje **udźwiękowienie** – lepsze niż w wielu produkcjach AAA. Ogromne wrażenie robi pełny voice acting, do którego zabrali się świetni aktorzy. Nie tylko idealnie oddają emocje, ale też brzmią autentycznie – jak osoby z filmów z lat 30. ubiegłego wieku. Do tego doskonale swoją funkcję spełniają odgłosy otoczenia – budują uczucie niepewności i czyhającego za rogiem „czegoś".

Genialnego wrażenia dopełnia muzyka – połączenie niepokojących dźwięków pokroju ambientu z piosenkami jakby wyjętymi z kreskówek z epoki, a to wszystko przybrudzone nieco niedoskonałościami i szumem winylu. Całość jest tak spójna, wszystko pasuje do siebie do tak absurdalnego wręcz stopnia, że **chłonięcie atmosfery Bendy'ego to prawdziwa przyjemność**. Tym bardziej szkoda powtarzalności rozgrywki i wyzierającej tu i ówdzie nudy. Gdyby nie to, przy odpowiedniej promocji i rozgłosie w głównym nurcie gra stałaby się artystycznym sukcesem na miarę Cupheada. Pod względem oprawy audiowizualnej nijak mu nie ustępuje. I dla tej warstwy warto BatIM wypróbować – tym bardziej że pierwszy rozdział jest dostępny na Steamie za darmo. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 9

AUDIO 10

+ audiowizualne arcydzieło
+ fabularna pierwsza liga
+ genialny klimat noir
+ potrafi przestraszyć...

− ...ale też zanudzić
− rozgrywka bywa męcząca
− banalnie prosta walka

PEGI 3

PRODUCENT: NINTENDO EAD
CENA: OK. 210 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

PLATFORMÓWKA • CO-OP • BARDZO, BARDZO PRZYJEMNE

Na rozstaju zawsze w prawo idzie: **spikain**

Wii U zmarło, a wraz z nim pokaźnych rozmiarów biblioteka bardzo dobrych gier. Resuscytacji poddano już kilka z nich – kolejną, ku uciesze miłośników skakania, jest zestaw New Super Mario Bros. U plus New Super Luigi U.

Lubię Donkey Konga i szanuję Kirby'ego. Cenię Raymana – zwłaszcza nowożytnego – i czekam na Freedom Planet 2. Dobrze bawię się przy klasykach (Wonder Boy) i klasykach niedoszłych (Little Samson). Raz na kilka lat odpalam jednak nowe dwuwymiarowe Mario i przypominam sobie, kto i dlaczego jest królem platformówek.

Skok na podium

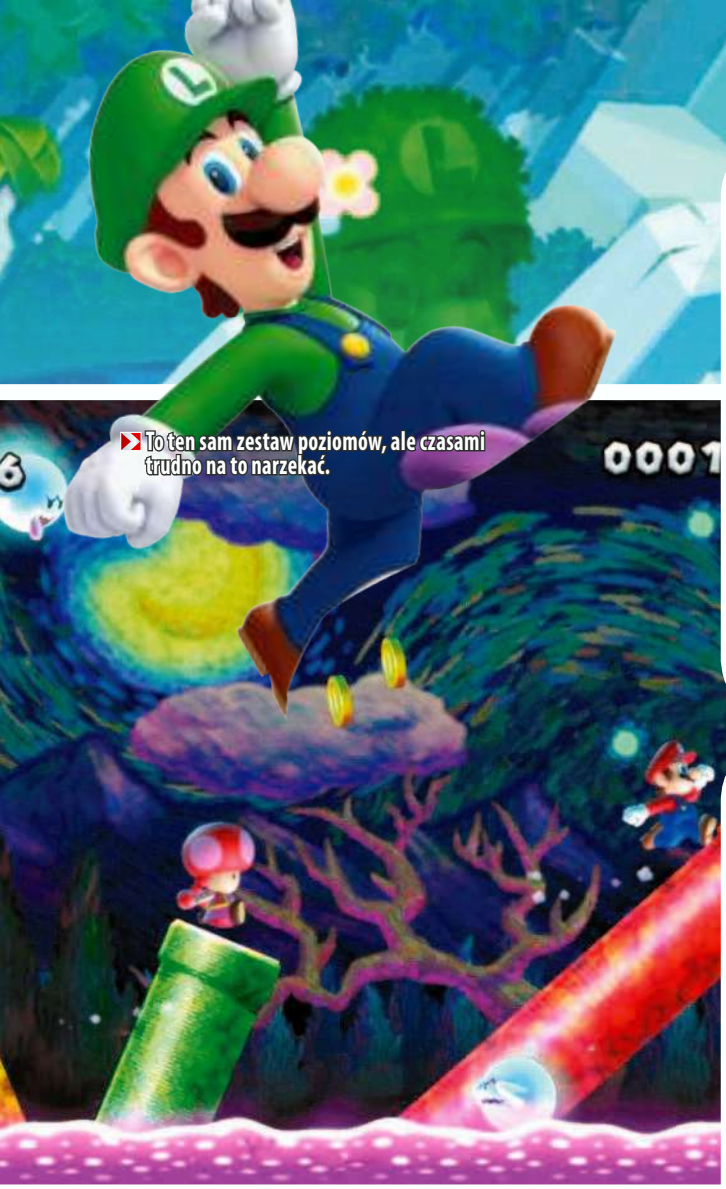
Nie żeby ktokolwiek miał duże szanse w bezpośrednim porównaniu – wiele z wyżej wspomnianych gier ocenia się wysoko ze względu na podejście do budowy świata, na walory produkcyjne, na fajne pomysły w samych projektach poziomów czy choćby udźwiękowienie. Pamiętając muzyczne poziomy Rayman Legends, trudno kłócić się z postawioną mu dziewiątką z plusem. Wspominając, jak mistrzowsko osadzono platformy w wiarygodnym kontekście w Donkey Kong Country: Tropical Freeze, nie mogę nie podtrzymać swojej dziewiątki. **Ale w skakaniu to nikt się z Mariuszem mierzyć nie może.**

Nintendo już lata temu (New Super Mario Bros. na DS-a ukazało się przecież w 2006) opracowało bazę pod przyszłe odsłony, z jednej na drugą dość nieznacznie odświeżając oprawę i wymyślając każdej jakiś indywidualny motyw przewodni. W NSMB Wii był nim przede wszystkim co-op, w NSMB2 na 3DS-ie chodziło o grindowanie monetek (i towarzyszące temu speedrunowanie, za co rzadko się tę odsłonę chwali – ale to może innym razem). NSMBU było pierwszym Mario w HD – i choć nie tylko tym się wyróżniało, często zarzuca mu się brak własnej tożsamości.

Trochę się z tym zgadzam, ale na szczęście w ogóle mnie to nie obchodzi. **Jest tu wystarczająco dużo atrakcji, by ani na chwilę nie poczuć zmęczenia** – nawet jeśli większość power-upów widzieliśmy już w poprzednich częściach. Główna nowa znajdźka to żołądź – zmienia nas w latającą wiewiórkę, dzięki czemu możemy przytrzymać skok, żeby opadać pod podobnym kątem, co w stroju tanooki. No i jeden raz wzlecieć wysoko w górę, co ma znaczenie przy mapach rozbudowanych nieco w pionie.

Łachu

Wracając jednak do wspomnianej bazy – cały system poruszania się w grze został zbudowany tak, że po kilku godzinach, po przyzwyczajeniu się do wszystkich trajektorii i ciężaru postaci, właściwie płyniemy przez levele. To główna siła serii New Super Mario Bros. – **klasyczny trójskok, który możemy łączyć z modyfikacjami narzuconymi przez power-upy, po prostu nie przestaje sprawiać ogromnej przyjemności**. A jeśli już najbardziej podstawowy zestaw ruchów w grze daje tyle frajdy, to co dzieje się, kiedy wejdziemy w szczegóły? Zjeżdżanie po pochylonych powierzchniach, odbijanie się od ścian, ground pound, przedłużanie skoków obrotem (przypisanym i do przycisku, i do drgnięcia padem/konsolą), wślizgiwanie się w szczeliny, wymyślne eliminowanie przeciwników (zamrażanie + rozbijanie = zastrzyk czystych endorfin)... żyć nie umierać.


To ten sam zestaw poziomów, ale czasami trudno na to narzekać.

W New Super Luigi U nie ma czasu na zatrzymywanie się i podziwianie posągów.

Jedna z niewielu nowości – Peachette – to w sumie pierdółka.

Znowu to Mario. I wciąż takie dobre.

„Nie umierać", bo w NSMBU **powraca co-op znany z Wii** – więc jak zdarzy nam się stracić życie, gra nie cofa nas do punktu zapisu, tylko po chwili pojawiamy się w dryfującym bąbelku. Partner musi go rozbić, żebyśmy wrócili do gry. Tradycyjnie też co-op sprawia, że wszystko jest jeszcze fajniejsze – bo towarzysza lub towarzyszkę (maksymalnie czwórka graczy naraz) możemy podnieść, rzucić, groundpoundnąć, a także oczywiście odbijać się od siebie nawzajem. Wraca też jeżdżenie na Yoshim, którym można współgracza połknąć, by np. przejść jakąś trudniejszą sekcję i wypluć kompana już po drugiej stronie.

To ten sam układ poziomów, nawet prawie niezmieniony graficznie (menusy i ekrany ładowania są trochę ładniejsze), wracają więc też ci sami bossowie, by przypomnieć, że są najsłabszym (choć wciąż dobrym) elementem gry. W ogóle zmian względem pierwowzoru jest niewiele i będą one miały znaczenie tylko dla tych, którzy w niego grali – i to nie wszystkich. Ja na przykład NSMBU na Wii U ukończyłem dwukrotnie, a chociaż możliwość pomagania (lub „pomagania") na ekranie dotykowym GamePada była fajnym dodatkiem, w gruncie rzeczy wykluczała jednego gracza z sedna zabawy. Naturalny brak tej opcji w ogóle nie boli. I w drugą stronę: dorzucenie do gry Toadette (zmieniającej się w Peachette po użyciu korony) to miły ukłon w stronę dziewczynek zainteresowanych grą (na Wii U obsada była w stu procentach męska), ale, no, nie zmienia to mojego życia. Żonie chyba też wszystko jedno, bo przechodziliśmy grę w zestawie Luigi + Mario.

Poza, ma się rozumieć, samym New Super Luigi U, w którym ponownie Mario wybrać się nie da. To samodzielne rozszerzenie do NSMBU, które tym razem znalazło się w pakiecie – zawiera zmodyfikowane wersje podstawowych poziomów i surowszy limit czasowy. Fajna rzecz, chociaż w odsłonie na Wii U służyła jej półroczna przerwa. Ogrywając ją tuż po podstawce, da się odczuć, że powtarzamy sporą część materiału.

Wystarczy

Może to i reedycja. Może i w dodatku reedycja gry, która nie zrewolucjonizowała swojej serii. **Była jednak – i jest nadal – szczytowym osiągnięciem gatunku.** To po niej zresztą Nintendo stwierdziło, że z tym, co ma, już dalej i wyżej zajść się nie da – i wydało Super Mario Maker, stawiając konwencję na głowie. Mógłbym więc narzekać, że bossów dało się dopieścić. Że gra mogła choć trochę lepiej wyglądać, skoro Switch jest mocniejszy od Wii U. Że choć jeden nowy świat byłby mile widzianym bonusem. Że skoro wyrzucono tę część wyzwań bezpośrednio związaną i zależną od dodatkowego ekranu w GamePadzie, to można było zastąpić je nowymi.

Ale co poradzę, że trzon jest tu tak dobry, i że obudowany został tak świetną zawartością, że nie da się zważać na takie drobnostki? To nadal pozycja absolutnie obowiązkowa dla każdego, kto lubi platformówki – a i próbowałbym nawracać nią ludzi, którzy nie mieli do tego gatunku szczęścia. |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 8

AUDIO 8

+ najlepsze skakanie w historii gier
+ świetny level design, ale w sumie to wiadomo
+ za sprawą Nabbita, Toadette i drobnych zmian – jeszcze lepsza dla początkujących/dzieci

– mało nowości
– ogrywając New Super Luigi U tuż po podstawce, da się odczuć, że to takie New Game Plus, choć przyznać trzeba, że naprawdę Super

PEGI 3

PRODUCENT: NOMADA STUDIO
CENA: 60 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO E6750 2,66 GHZ/ AMD ATHLON 64 X2 DUAL CORE 5000+ 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GT 430/RADEON HD 5570

WEŹ • IDŹ • Z • TYM • ODE • MNIE

Jak się powiedziało „a", to trzeba powiedzieć: **Berlin**

Ogólnobranżowy zachwyt nad Gris mówi naprawdę sporo na temat kondycji gier w 2018 roku. W skrócie: niewiele ciekawego się wydarzyło, niewiele nowego wymyśliliśmy, ale też przede wszystkim ciągle niewiele mamy do powiedzenia.

Tak, Gris jest bardzo ładne, ma też całkiem ładną muzykę. Tutaj można by zakończyć, bo niedopowiedzenie mogłoby wybrzmieć głośniej niż kilka tysięcy znaków cierpliwego tłumaczenia, dlaczego **debiut Nomada Studio nie zasługuje na zachwyt, którym go przywitano**. Tym bardziej że trudno doszukać się w tej grze czegokolwiek, o czym warto dyskutować: wszystko, co jest chociaż trochę interesujące, dzieje się poza nią – w opiniach i recenzjach, w potężnej rozbieżności pomiędzy powszechnym zachwytem a jego nieśmiałym brakiem.

No, ale trzeba wyjaśnić, to wyjaśniajmy: Gris chce uderzyć odbiorcę w twarz emocjami. Ma być jedną z tych „emocjonalnych gier", artystycznych indyków wychwalanych pod niebiosa. Niestety, jak większość z nich, **zamiast emocji wywołuje na starcie proste wrażenie (prawdopodobnie „ale to śliczne"), a potem leci na wytworzonej w ten sposób dobrej woli przez kolejne kilka godzin**.

Takie smutne

Temat ustawiony zostaje w pierwszych minutach – malutka grywalna postać spada w otchłań, by wylądować w piasku. Zaczyna powoli snuć się w prawo, aż trafia na pustynię, gdzie jej wątłe ciało co chwilę potrącają silne burze piaskowe. Teoretycznie to historia dziewczyny, która „straciła głos" i próbuje go odzyskać – opowieść o utracie, żalu i próbie radzenia sobie z tym wszystkim. W praktyce Gris nie ma historii – ma ładne obrazki, którymi próbuje na siłę wywołać w nas emocje, co chwilę trącając nas łokciem z pytaniem „i jak? czujesz już coś?".

Niestety trudno jest poczuć cokolwiek, bo przez te trzy, cztery godziny przechodzi się przez kilka lokacji, których nie da się opisać inaczej niż jako „sztampowe poziomy w grze wideo" (pustynia, las, nawet level wodny), zbierając supermoce, które pozwalają radzić sobie z przypadkowo rozstawionymi przeszkodami. I tak, oczywiście, **to po prostu kolejna platformówka 2D z jednym twistem** – nie da się w niej zginąć, trudno się zgubić, nie ma wyzwania.

Szczególnie trudno jest poczuć cokolwiek, kiedy monolog wygłaszany przez grę do odbiorcy praktycznie co chwilę brzmi mniej więcej tak: „Masz czuć się dobrze, niczego od ciebie nie wymagamy – ale

Gry to czasami naprawdę podła sztuka.

Gris jest spójne artystycznie....

...szkoda tylko, że nic z tego nie wynika.

najlepiej, gdyby przy okazji było ci smutno. Ale tak bezpiecznie smutno, wiesz, nie chcemy tu niczego na poważnie".

Błędny podtekst

I chociaż chciałbym doszukiwać się w elementach Gris metafor, to nie mogę – **wszystko, co się w tej grze dzieje, jest zbyt przypadkowe, żebym był w stanie nadać temu jakiś większy sens**. Bo oczywiście można doszukać się drugiego dna w każdym dziele sztuki, ale czy warto? Pierwszą supermocą bohaterki jest, w ogromnym skrócie, możliwość zmieniania się w kamień – dzięki temu da się przejść przez burze piaskowe, które normalnie zdmuchują gracza o kilka metrów do tyłu. Czy to metafora osadzenia siebie w rzeczywistości? Nabierania siły, żeby przejść przez trudny moment w życiu? Czy to, że później dostaje się podwójny skok, oznacza, że najpierw trzeba nauczyć się stąpać ciężkimi krokami po ziemi, żeby potem lekko się od niej odbijać, czuć się komfortowo w otaczającym nas świecie?

Idąc dalej: czy słowo „gris" (fr. szary) wybrano ze względu na podobieństwo brzmieniowe do „grief" (ang. smutek/żałoba), żeby móc coś nam interpretacyjnie zasugerować? Jeżeli tak, to na pewno da się wpisać w tę grę klasyczne pięć etapów żałoby – zaprzeczenie, gniew, targowanie się, depresję i akceptację. Jeżeli nie będziemy liczyć szóstego rozdziału, to wyjdzie nam wtedy, że poziom leśny jest o targowaniu się... ale w jaki sposób? W jaki sposób początek jest o zaprzeczeniu? Nie jest. Okazuje się – patrząc po achievementach – że tylko kilkusekundowe fragmenty gry są tematycznie z etapami żałoby związane i wymagają wykonania konkretnych czynności w konkretnych miejscach, żeby pretekstowo pasowały do tematu. Ale czy chociaż symbolika kolorów ma nam coś do powiedzenia? Nie, bo odblokowujemy je chronologicznie, zgodnie ze standardem RGB, z dodatkiem żółtego (Y) na zakończenie. Czy to znaczy, że dzięki nam bohaterka może odzyskać możliwość widzenia świata we wszystkich możliwych kolorach?

Czy lokacje, przez które przechodzimy, mają jakąś wewnętrzną logikę i sens? Znajdowane na pustyni elementy znanego nam świata sugerują, że pod piaskiem są pozostałości niesamowitego miasta – czy to znaczy, że wnętrze bohaterki zostało w ten sposób zasypane? Jak wiąże się to z burzami piaskowymi (spychają ją w głąb siebie, każą się zamknąć w sobie?) i supermocą zmieniania się w kamień (znajdowanie w sobie siły, żeby wyjść z tego zasypanego wnętrza?). I jak się to wszystko ma do tego, że następny poziom to cholerny zielony, spokojny las, w którym trzeba karmić jabłkami jakiegoś biegającego za nami robota?

Nie. **Odmawiam analizowania Gris w jakikolwiek poważny sposób, bo ta gra nie traktuje mnie w poważny sposób.**

Bezpiecznie

Ale czego można się spodziewać, jeżeli na oficjalnej stronie internetowej czytamy, że „Gris to zmagająca się z bolesnym doświadczeniem młoda, pełna nadziei dziewczyna, zagubiona w swoim własnym świecie. Jej podróż przez smutek objawia się w jej sukience, która daje jej nowe umiejętności pomagające lepiej nawigować po zatartej rzeczywistości. W toku tej opowieści Gris urośnie emocjonalnie i zobaczy swój świat na inne sposoby", a chwilę później podkreślone zostaje to, że mamy do czynienia z „doświadczeniem wolnym od zagrożenia, frustracji czy śmierci".

Jak można opowiadać o temacie żalu w tak sterylny, odcięty od emocji sposób? To uczucie, które potrafi zmusić ludzi do złorzeczenia na zmarłych, a dostajemy grę, w której nie jesteśmy w stanie poczuć nic, **bo jest zbyt miła i grzeczna, żeby próbować wyzwolić w nas cokolwiek**, może za wyjątkiem nudy i irytacji. Gris to zestaw wrażeń generowanych przez śliczne obrazki, ale przez absurdalne podejście do projektowania rozgrywki te wrażenia nie są w stanie wyzwolić rzeczywistych emocji.

Bo po co robić platformówkę, w której nieudany skok oznacza powrót do poprzedniej platformy – nie ma tu ani wyzwania, ani żadnej stawki. Zamiast tego graczom wymierzona zostaje najgorsza kara: marnowanie ich czasu. Chcemy opowiadać o żalu? No to na początek zastanówmy się, w jaki sposób za pomocą języka gier przekazać w Gris – nie zmieniając przesadnie formuły rozgrywki – te pięć etapów.

Pokażcie mi na start, CO się stało, za kim/czym mam czuć ten żal i dlaczego jest to ważne dla bohaterki – niech Rozdział 1: Zaprzeczenie pokaże mi świat, w którym tej osoby nie ma, a bohaterka nie chce w to uwierzyć. Jak rzeczywistość rozpływa się jej pod nogami, bo coś, co zawsze tam było, nagle zniknęło. Niech Gniew będzie o niszczeniu bez celu i bez sensu, a Targowanie o negocjacjach z siłą wyższą – traceniu siebie po kawałku w zamian za odbudowywanie świata. Niech Depresja będzie o tym, że z bohaterki nic nie zostało, o pustce, w której nie ma supermocy. I o przechodzeniu przez męczący, wyniszczający czas, aż do Akceptacji – wtedy wystarczy pokazać trochę światła, bo przecież nie jest OK, możliwe, że nigdy nie będzie OK, ale po prostu jakoś jest, i może da się z tym wytrzymać.

Da się opowiedzieć tę historię w parę minut? Da się zbudować wokół tego mechanikę? Da się zrobić z tego grę? Da się. Gris tego nie robi. **Gris woli być ładnym obrazkiem opowiadającym nam nic o niczym** w żaden konkretny sposób. |CDA|

Ładne i miłe, ale puste i niepotrzebne.

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5

WIDEO 8

AUDIO 7

+ ładne

− o niczym
− brak sensownego komunikatu wizualnego sprawia, że trudno czasami odróżnić elementy interaktywne od ozdobników
− czasami Gris jest tak malutka, że nic nie widać

PEGI ?

PRODUCENT: NEXT STUDIOS
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-4160 3,6 GHZ/ AMD FX-6100 3,3 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON R9 270

PRZYGODOWA • ŚWIATŁO I CIEŃ • PIĘKNA I KRÓTKA

Iris Fall

Własnym cieniem jest: **Eugeniusz Siekiera**

Biegnę co sił przez zalany światłem pokój, by chwilę później wskoczyć na ścianę i w postaci dwuwymiarowego kleksa wdrapać się po pomoście utworzonym z cieni przypadkowych przedmiotów. Ale zaraz, zaraz, ja już przecież w to grałem. Tyle że nie wyglądało tak zjawiskowo, a bohaterka miała więcej lat na karku, wigoru i charyzmy. Contrast – pamiętacie?

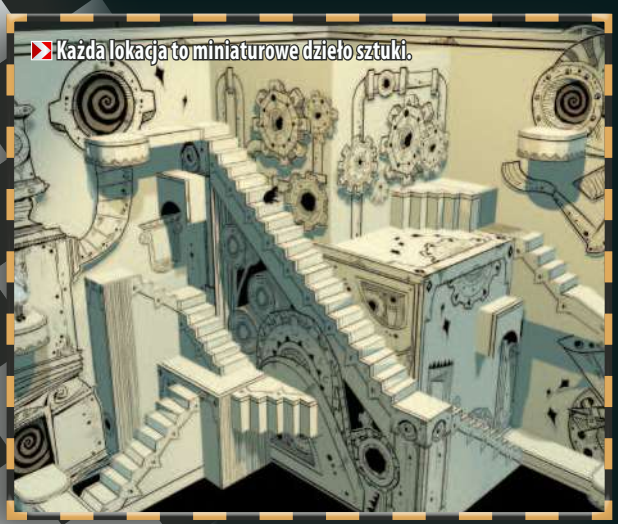
Budowanie pomostu z cieni, by dostać się dalej. Najczęstsza zagadka w grze.

IRIS.FALL

Chińczycy ze studia Next podpatrzyli u konkurencji kluczowy talent postaci, a zarazem patent cementujący rozgrywkę – **umiejętność przemiany z materialnej postaci w cień, by kontynuować wędrówkę na pobliskiej ścianie**. Oczywiście na ogół nie było to takie proste, bo gdzie cień, musi być i źródło światła. Trzeba o nie zadbać, dodatkowo ustawiając obiekty w odpowiednich miejscach, by ostatecznie rzucały na ścianę zarys o właściwym kształcie, tworząc przykładowo pomost prowadzący w dalszy rejon mapy.

Inspiracje to nie grzech

Dokładnie to samo mamy tutaj, co nie znaczy, że grze brakuje tożsamości. Przede wszystkim obłędnie wygląda – styl graficzny i charakter odwiedzanych miejscówek nieustannie kojarzyły mi się z perypetiami Alicji w Krainie Czarów. Teatrem naszych działań jest... teatr właśnie. Dodajmy, że ogromny, opuszczony teatr, pełen zepsutych zabawek, upiornych marionetek i przedziwnych mechanizmów niewiadomego przeznaczenia.



Każda lokacja to miniaturowe dzieło sztuki.

Świat odmalowany jest w odcieniach czerni i bieli, przełamanej stonowaną żółcią sączącą się z okolicznych lamp. Skromna paleta barw działa na korzyść, bo tła pęcznieją od szczegółów, ale żaden nie umyka naszej uwadze. Mamy tu po trosze wszystkiego – odrobinę artystycznego szaleństwa, szczyptę inspiracji geometrią niemożliwą, nieustanną zabawę perspektywą i ten kapitalny, cel-shadingowy sznyt, który sprawia, że **w Iris.Fall dobrze się gra, ale jeszcze przyjemniej się na nią patrzy**.

Tytułowa Iris porusza się w trójwymiarowym środowisku, ale w przeciwieństwie do Contrastu tu kamera nie siedzi jej za plecami, tylko ukazuje akcję ze zdefiniowanych punktów. Zdolności ruchowe też ma nieco uboższe, bo nie może skakać, a przemiany w dwuwymiarowy kształt dokonuje w ściśle wyznaczonych miejscach. Na szczęście nie odarło to gry ze zróżnicowania, bo dzięki **pomysłowo zaprojektowanym zagadkom i obłędnie odmalowanemu światu** przedstawionemu Iris.Fall okazuje się bardziej różnorodna i pomysłowa niż wspomniane dzieło Compulsion Games.

Nie dla frustratów

Kluczowa mechanika rozgrywki jest stosunkowo prosta, przez co mimo dość krótkiej kampanii (całość da się zamknąć w trzech godzinach) istniało ryzyko, że pomysły szybko się wyczerpią. No bo na dobrą sprawę ile wymyślimy kombinacji gry światłem, nim gracz zacznie ziewać, nucąc pod nosem: „ale to już było"? Dlatego też oprócz zagwozdek mamiących nas zabawą cieniem i perspektywą doszła garść bardziej standardowych szarad i układanek, które spokojnie mogłyby się znaleźć w klasycznym point'n'clicku. Trzeba w tym miejscu jasno zaznaczyć, że Iris.Fall nie jest zręcznościówką, jak wspomniany Contrast, ale przygodówką właśnie, bo to rozmaite łamańce głowy są sercem rozgrywki. Odnoszę wrażenie, że niektóre zagadki są wręcz przesadzone. **Jeśli nie masz wyobraźni przestrzennej, możesz osiwieć.**

I tylko szkoda, że ta magiczna podróż tak szybko dobiega końca, a twórcy nie robią nic, by zatrzymać nas przy grze choć odrobinę dłużej, przez co **po skończonej przygodzie nie ma sensu do niej wracać**. Niektórym mogą również przeszkadzać luki narracyjne. Nie wiemy właściwie, kim jesteśmy, po co tam trafiliśmy, w trakcie gry nie pada ani jedno słowo, a intro i pośrednie przerywniki zostawiają w naszej głowie głównie znaki zapytania. Dopiero zakończenie rzuca nowe światło na całą historię, ale z drugiej strony – czy wszystko musi mieć jasno określone sens i cel? Iris.Fall czaruje i wabi na innej płaszczyźnie – fabularnego kośćca zupełnie do tego nie potrzebuje. |CDA|

PEGI ?

PRODUCENT: DYNAMIC MEDIA TRIAD
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL PENTIUM 4 3 GHZ, GEFORCE 7600/ RADEON X800

PRZYGODOWA • MEMY • VAPORWAVE

BROKEN REALITY

Rzuca puszki do śmietnika: **9kier**

Jest piąta trzydzieści w poranek sylwestrowy i właśnie zobaczyłam napisy końcowe Broken Reality. Powinnam spać, ale zamiast tego wybieram hiperwentylację! Oddycham Vaporwave'em, jego kanciastością, jaskrawością, zabardzością.

Tak się bawi, tak się bawi ten serwer!

Liczba lajków rośnie jak szalona!

Ten hołd oddany cyberprzestrzeni w wersji zarówno współczesnej, jak i retro to **jedna z najdziwniejszych produkcji, jakie wpadły mi w ręce** – a trafiła do mnie przez przypadek, gdy szukałam czegoś relaksującego i niezobowiązującego na wieczór. Bez żadnego wstępu fabularnego rzuciła mnie do stylowej rzeczywistości pełnej magenty, absurdalnych enpeców, złotych lajków(*), memów, nawiązań i zdjęć, a niedługo potem dała mi katanę, żebym rozprawiała się za jej pomocą ze złośliwym oprogramowaniem. I kiedy myślałam, że zmierza ku końcowi, rozrosła się i wyewoluowała w coś innego, a potem znowu, a potem znowu. Ostatecznie, **choć teoretycznie jest zabawą na sześć godzin, zawaliłam dla niej dwie nocki** i spędziłam z nią przeszło dwa razy tyle. Zajmuje na dysku niecały gigabajt, ale głowę angażuje jak mało co. Bez dwóch zdań **pierwsza dziesiątka, a może nawet piątka wśród moich ulubionych gier 2018**.

Tutaj daj jakiś gradiencik

To komentarz na temat mediów społecznościowych, rozbuchanego konsumpcjonizmu i szeroko pojętego życia w sieci, ale opakowany w tak dobrą zabawę, że prawie tego nie czuć. W Broken Reality wydajesz krocie na piętnaście par okularów czy czapek z rzędu i robisz to na czas, klikasz zawieszone w powietrzu oczy, rozwiązujesz zagadki, wykonujesz absurdalne questy dla posągów i innych szkieletów (np. „pobierasz" samochód albo organizujesz grupę mariachi), przyciągasz się do zawieszonych w powietrzu hiperłączy. **Z nieba zamiast deszczu padają symbole Wi-Fi, a sejwy wypadają w puszkach z automatów z napojami.** Nic więcej nie zdradzę, bo i tak już wypaplałam za dużo.

Dość powiedzieć, że eksploracja jest tak lekka, przyjemna i niewymuszona, że trudno nie wpaść w jej sidła, zwłaszcza że wypełniona jest sekretami. Po fabularne skrawki – i okruchy, i całe kromki – naprawdę chce się schylać. Wśród prostych łamigłówek znajdziesz zarówno zabawy z teleportacją, jak i testy spostrzegawczości czy równania matematyczne. Choć zwykle unikam znajdziek jak ognia, tutaj z radością kombinowałam, szukając żółtych jednookich trójkątów.

Eksploracja pochłonie cię, nim się zorientujesz.

A tu żarcik z popularnej marki

Olbrzymią rolę w tym, jak odebrałam Broken Reality, stanowi oprawa audiowizualna, zwłaszcza **naprawdę stylowy i odjechany wygląd lokacji**. Z jednej strony przeładowane i brudne, z drugiej sterylne i dopieszczone. Za każdym razem jednak naprawdę dobrze zaprojektowane – i kiedy czasem zastanawiałam się, czy dana sytuacja to bug, to nigdy nie był bug. Developerzy dali wreszcie radę zapełnić miejscówki, zwłaszcza cyberpunkowe Geo-City, mrowiem neonów, ogłoszeń i reklam fikcyjnych marek. Nie byłoby to pretekstem do komplementu, gdyby nie fakt, że cokolwiek widziałam na ścianach, odnosiło się do popkultury, a jeśli nawet czegoś nie rozpoznałam, jestem pewna, że tęgie umysły scenarzystów... <W tym momencie sprawdziłam, że developerów było czterech, z czego grę pisał jeden, i złapałam się za głowę> ...jeszcze nieraz mnie zaskoczą. Wyborny debiut! |CDA|

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 7

+ odjechane lokacje
+ relaksująca, angażująca eksploracja
+ zachęca do odkrywania
+ memy, nawiązania i sekrety

− łatwo coś pominąć i się zaciąć

(*) Tak, rdzeń rozgrywki to zbieranie uniesionych kciuków rodem z Facebooka.

PEGI 12

PRODUCENT: SORA/NINTENDO/BANDAI NAMCO
CENA: OK. 230 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 8 OSÓB, LOKALNIE I ONLINE

IMPREZOWA • BIJATYKA • GIGANTYCZNY CROSSOVER

Na występie gościnnym: **spikain**

Wszyscy zginęli. Nie żyje Snake z Metal Geara, umarli Bayonetta, Pac-Man, Sonic i Pikachu. Złowrogie światło pochłonęło tysiące istnień – ocalało tylko jedno. Na nasze szczęście jest to różowy blob.

Tym, którzy „nie rozumieją fenomenu Super Smash Bros.", objaśniam: seria ta sprzedaje się lepiej niż jakakolwiek inna bijatyka głównie dlatego, że... jest nie tylko bijatyką. To przede wszystkim imprezówka, w której wybieramy jedną z multum postaci z gier, dajemy pada koledze, koleżance, mamie, tacie, babci lub młodszemu rodzeństwu i – no co się będę powstrzymywać – klepiemy im maski.

Bejsbolem

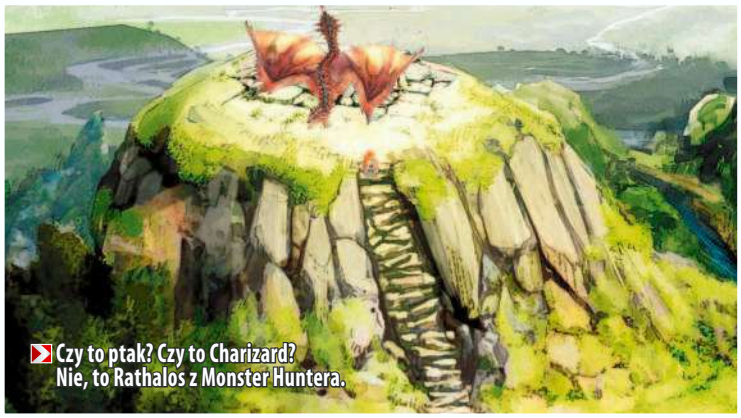
Skorupą z Mario, kosą kostuchy, wielkim wiertłem, bumerangiem, skórką od banana, kurą, młotkiem, innym młotkiem, pistoletem takim, śmakim i owakim... Przedmiotów jest kilkadziesiąt, a każdego używamy trochę inaczej. Na przykład rzuciwszy Poké Balla, wypuszczamy na pole bitwy jednego z 56 Pokémonów – a ten walczy przez chwilę po stronie rzucającego (oczywiście w stylu unikalnym dla tego konkretnego stworka). Podobnie (i też na przeróżne sposoby) zachowują się tzw. Assist Trophies – a jest ich 59, więc jeszcze więcej. Są to postacie z innych serii, obecne w Smashu w formie walczącej, ale niegrywalnej – między innymi Waluigi, Bomberman, duchy z Pac-Mana, Rodin z Bayonetty czy Shovel Knight. **Ta wszechogarniająca różnorodność czyni ze Smasha grę idealną na imprezę – bo naprawdę każdy znajdzie w takim zestawie coś, co mu się spodoba.**

Tak się jednak składa, że jak na imprezówkę (i jak na bijatykę) **sporo w nowym Smashu zawartości dla jednego gracza**. Przede wszystkim dlatego, że tym razem przygotowano nowy tryb o nazwie World of Light i trzech oddzielnych sejwach. Nietrudno się domyślić, że masowy mord, który opisałem we wstępie, to właśnie tło fabularne kampanii – uprzedzam jednak, że nie ma tej fabuły zbyt wiele. Szkoda, bo aż chciałoby się obejrzeć pełnometrażówkę o jakości trailerów Smasha. W zamian dostaliśmy jednak coś wspaniałego: podróż po mapie pełnej dusz.

Tato Nessa

Spirits, czyli dusze postaci z różnych gier – i mowa o dziesiątkach serii – opętały kopie ciał Smashowych wojowników. Przemierzamy więc świat, pokonując ko-

Tak – można zemścić się na psie z Duck Hunta.



Czy to ptak? Czy to Charizard? Nie, to Rathalos z Monster Huntera.

Imprezówka. Bijatyka. Piękny hołd dla historii gier.

lejnych nawiedzonych bohaterów – na zasadach z góry ustalonych przez twórców. Jeżeli do pokonania mamy Spirit archanioła z Bayonetty, walka odbywa się na spadającym kawałku wieży zegarowej, a przeciwnikami są anioły... to znaczy grupa Pitów z Kid Icarus: Uprising. Jeśli na drodze stoi Camilla z Fire Emblem – wojowniczka latająca na smoku – to żeńskiej wersji Corrin towarzyszyć będzie Charizard. I nie chodzi tylko o dobór postaci czy odpowiednio zmieniony kolor – tutaj **naprawdę postarano się o to, żeby na przeróżne sposoby nawiązywać choćby do konkretnych scen z gier**.

Na początek wyjaśnienie: Smash Ultimate ma mnóstwo opcji. Dostosować do własnych preferencji możemy tak wiele, że to aż przesada. Wymowne jest już to, że każdą z ponad stu aren (powracają wszystkie z serii, ale są też nowe) można wybrać w wersji klasycznej lub dwóch alternatywnych: Omega (tylko jedna, duża platforma) oraz Battlefield (duża platforma + trzy małe nad nią). A przecież „stejdże" w Smashu różnią się pomiędzy sobą nie tylko niuansami typu wielkość, otwarte lub zamknięte krawędzie, tło i muzyka. Przez mapę Mario Circuit nawiązującą do Mario Karta przejeżdżają co jakiś czas zawodnicy w gokartach, więc trzeba ich unikać. W Dream Land GB bijemy się na płaskim, monochromatycznym ekranie Game Boya, układ platform przechodzi kilka transformacji, a każda z faz przedstawia inny fragment Kirby's Dream Land. Po mapie Midgar (Final Fantasy VII) latają kulki Materii – kiedy je złapiemy, przyzywamy jednego z pięciu fajnalowych summonów (Ifrit, Ramuh, Odin, Leviathan, Bahamut). Mapa Tomodachi Life sprawdza, jakie Mii (awatary graczy) zapisane są w konsoli i obsadza je w roli mieszkańców wielopokojowego budynku, w którym się bijemy. Mapa WarioWare co chwilę każe nam wykonywać zadania (schronić się przed deszczem, podskoczyć, rzeźbić w kamiennym bloku). Mapę Shadow Moses z Metal Geara osobiście zaprojektował Hideo Kojima – ma zniszczalne wieże, w tle pojawiają się różne Metal Geary (a nad głowami postaci – charakterystyczny wykrzyknik), ale przede wszystkim Snake może na niej odpalić Codec i porozmawiać na temat swojego przeciwnika, każdego z 74 Smashowych zawodników – przez dialogi przewijają się głównie ciekawostki, żarciki i nawiązania. I tak dalej. Ponad sto map.

No więc **twórcy wzięli te mapy, te postacie i przedmioty, dorzucili kilka swoich reguł i stworzyli na tej bazie około trzydziestogodzinną kampanię** pełną bezpośrednich odniesień i mniej bezpośrednich mrugnięć. Blanka ze Street Fightera to wielki, zielony Donkey Kong, a Revolver Ocelot z Metal Geara opętał Foksa McClouda – i posługuje się niemal wyłącznie bronią palną. Dr Wily – zły twórca robotów – najpierw wysyła na nas ośmioosobową armię metalowych Mega Manów, a następnie pojawia się osobiście jako Dr Mario. Dorzućmy do tego walki z bossami, między innymi (to żaden spoiler, ale wrażliwi niech odwrócą wzrok) dwufazowy pojedynek z Draculą z Castlevanii, nawiązujący swoimi atakami do przeróżnych odsłon serii. Okazji zresztą do „aha, rozumiem to nawiązanie!" jest sporo, bo twórcy natłukli ponad 1300 takich Spiritów – i choć nie każdy, rzecz jasna, występuje w World of Light, to... kurde, jak mogę się nie uśmiechnąć na widok jednej z OŚMIU postaci z Golden Suna? Albo bohaterów z niszowych gierek (Aisya z ASH? Serio?!), których w życiu nie spodziewałbym się jeszcze kiedykolwiek zobaczyć.

Niech żyje ore club

Do czego tak właściwie potrzebne są zbierane przez nas Spiritsy? Głównie do samej kampanii – używamy ich jako przeróżnych modyfikatorów. Zwiększają naszą siłę, eliminują niektóre zagrożenia (np. jeśli na mapie „ziemia to lawa", do walki bierzemy Spiritsy, które mogą dać nam odporność właśnie na brodzenie w lawie). Pozyskujemy je w World of Light, ale też w sklepikach otwieranych przez różnych sklepikarzy z gier (za zbierane po drodze Spirit Points) lub w skarbcu, płacąc zgromadzonym złotem (nie, nie da się kupić wirtualnej waluty za prawdziwą).

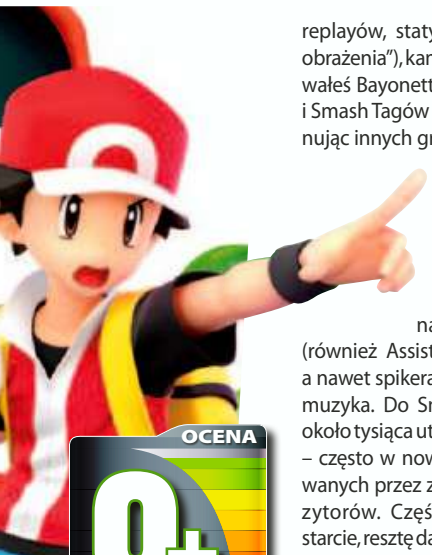
Skarbiec w ogóle sam w sobie jest bardzo ważną sekcją menu. Oprócz zapisanych »

Jakie znowu procenty?

O wygranej w Super Smash Bros. nie decyduje to, kto komu szybciej zbije pasek HP – tutaj wybijamy przeciwników za granice mapy. Uderzając postać, zwiększamy przypisaną jej wartość procentową – a potem, przy użyciu niektórych ataków, możemy ją wybić. Im wyższy procent, tym dalej i szybciej leci, a co za tym idzie – większa szansa, że wypadnie z gry. Na szczęście przewidziano też opcję dla tych, którym taki system nie odpowiada – można zamienić procenty na konkretną liczbę punktów życia.

Na czarownice – czosnek.

Grało się w Splatoona 2, to i wie się, kiedy trzepnąć ulta.



SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 8

AUDIO 9

- \+ wszystkie postacie z serii i kilka nowych
- \+ ogrom wszystkiego – map, przedmiotów, Assist Trophies, Pokémonów, Spiritsów, utworów, trybów, opcji i opcyjek
- \+ GOLDEN SUN ŻYJE
- \+ wspaniałe interpretacje postaci z gier w World of Light
- \+ znowu jest bardzo szybko!
- \+ to rzecz, w którą można grać jeszcze latami – a oni zamierzają ją jeszcze rozwijać...
- \+ CZY WSPOMNIAŁEM, ŻE GOLDEN SUN ŻYJE?
- – kurde no, brakuje tych cutscenek w kampanii
- – nieidealnie rozwiązany matchmaking
- – strzelanie w przerwę w tarczy po wygranej na Spirit Boardzie to w sumie więcej frustracji niż zabawy
- – mało muzyki z Final Fantasy (minus dedykowany kochanemu Square Enix)
- – znerfiono biust Zero Suit Samus i tyłek Snake'a

replayów, statystyk („całkowite zadane obrażenia"), kamieni milowych („odblokowałeś Bayonettę 17 grudnia o 19:19:45") i Smash Tagów (które zdobywamy, pokonując innych graczy online) są tu między innymi tablice z obrazkami odblokowywanymi za osiągnięcia, archiwum cutscenek oraz – dla mnie przede wszystkim – dźwięki. Znaleźć tu można nagrane głosy postaci (również Assist Trophies i Pokémonów, a nawet spikera), ale główną atrakcją jest muzyka. Do Smash Ultimate wrzucono około tysiąca utworów z przeróżnych serii – często w nowych aranżacjach opracowanych przez znanych growych kompozytorów. Część odblokowana jest na starcie, resztę da się dokupić za wspomniane wyżej złoto. Możemy tworzyć sobie playlisty, a wciśnięcie L + R wyłącza ekran i zmienia Switcha w (spory, ale jednak) odtwarzacz muzyczny.

Mógłbym tak zapełnić choćby i sześć stron recenzji, wymieniając tylko, co znajdziemy w grze – nie napisałem przecież nawet o fajowym Classic Mode, o treningu, Mob Smashu, miliardach strojów dla Mii Fighterów, o pozyskiwaniu Spiritsów przez Spirit Board, o trenowaniu ich i wysyłaniu na ekspedycje. <przerwa na łyk wody> O trybie turniejowym, Squad Strike'u i paru innych trybach – w tym Custom Smashu, który pozwala przed walką ustalić nawet kąt kamery czy wagę postaci. O tym, że przy użyciu Amiibo można stworzyć sobie wirtualnego sparingpartnera, który uczy się naszych zwyczajów i robi się lepszy razem z nami. Aha, no i dorzucili jeszcze Smashdown, który... ech, sami rozumiecie, że jest tego zbyt dużo.

Ale czy dobre?

Oczami wyobraźni widzę opinie, słuszne zresztą, że nie wystarczy przytłoczyć gracza ilością, żeby nie doskwierała mu niska jakość. Na szczęście **nikt tu nie poszedł na kompromis – w Smasha gra się cholernie przyjemnie**, a zmian względem poprzednich części (choć użyto tu sporo przeróżnych ich kawałków) jest tak wiele, że gdybym miał je wymieniać, nawet nie wiedziałbym, od czego zacząć. Nowy Smash jest szybszy od poprzednich (wolniejszy chyba tylko od Melee), ładniejszy, a zmiany w samych postaciach są w większości bardzo fajne. Link na przykład nie tylko wygląda jak Link z Breath of the Wild, ale też używa zdalnie odpalanych bomb, tak jak w nowej Zeldzie. Rozwinięto nawet niektóre Assist Trophies – Isaac na przykład dostał nowe Psynergie. To „ostateczne" Super Smash Bros. nie tylko z powodu ilości zawartości, ale też dlatego, że po prostu najfajniej się w nie gra.

Nie zgodzi się ze mną pewnie część miłośników bijatyk, którym nie podoba się między innymi to, że **prawie każdą z 74 postaci trzeba odblokować**. Odbywa się to płynnie i z punktu widzenia przeciętnego gracza zrealizowane zostało bardzo fajnie, ale jest uciążliwe, jeśli chcesz po prostu od razu bawić się w „kompetitiwa". Najgorzej rozwiązano matchmaking – w poprzednim Smashu mieliśmy do wyboru tryby „For Fun" i „For Glory", a ten drugi miał z góry narzucone, core'owe zasady. Teraz możemy ustawić sobie zasady preferowane – np. „1 na 1, brak przedmiotów, tylko battlefieldowe wersje map"... po czym i tak w końcu trafimy na walkę 2 na 2 albo arenę z przeszkadzajkami, bo akurat nie znalazło nam nikogo, kto podziela nasze preferencje. Krótko po premierze system ten nie działa źle, tj. zazwyczaj nie ma problemu z dobraniem odpowiedniego przeciwnika – ale co będzie za dwa, trzy lata, kiedy baza aktywnych graczy siłą rzeczy się zmniejszy? Trzeba jednak zaznaczyć, że problem ten dotyczy nielicznych i pewnie dlatego twórcy go zignorowali. Cóż, trudno mieć pretensje o brak konkretnej opcji w grze, w której opcji jest aż zbyt wiele.

Nowy Smash jest gigantyczny.

Super Smash Bros. Ultimate dostaje dziewiątkę z plusem nie dlatego, że ma milion postaci, trylion map i kwadrylion utworów. Nie dlatego, że przetargało mnie przez fascynującą, kilkudziesięciogodzinną lekcję historii gier wideo. Nie dlatego, że jest absurdalnie dopracowane i przeładowane opcjami, które pozwalają dostosować rozgrywkę w niemal każdym aspekcie. Dostaje wysoką ocenę za to, że **wypadkową prawie wszystkiego, o czym napisałem w tej recenzji, jest gwarancja doskonałej zabawy przez wiele kolejnych lat**. Nie potrzebuję już kolejnych Smashów – a i właściwie można anulować wszystkie powstające gry imprezowe. |CDA|

Ridley w Smashu: oficjalnie nie za duży.

PEGI 3

PRODUCENT: NAMCO
CENA: 60 ZŁ (PC), 84 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2125/ AMD PHENOM II X4 965, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 750/RADEON HD 6950

REMASTER • THEY SEE ME ROLLIN'

„Co to właściwie znaczy »Katamari«?" – zastanawiał się: **Czytelnik CD-Action**

Papkin wyjaśnił mu zaś, że aby odkryć znaczenie terminu, trzeba sięgnąć po amerykański Urban Dictionary.

Dowiemy się z niego, że terminem „Katamari" określa się: „gigantyczną, toczącą się, stale rozrastającą się kupę crapu, której nikt nawet nie dostrzega, aż wciąga go ona. *[Katamari – dop. red.]* doprowadziło do końca całe cywilizacje. Nazwa pochodzi od gry Katamari Damacy i została wymyślona przez kogoś, kto ewidentnie używał wielu halucynogennych substancji. Sprawdź również termin: kwas".

They see me rollin'

Wkrótce minie 15 lat od chwili, gdy Namco wtoczyło na rynek **jeden z najbardziej frapujących tytułów szóstej generacji. Reroll to remaster wydanego na PS2 Katamari Damacy**, którego akcja zaczyna się tak, jak każda dobra historia: wielki niczym konstelacja Król Kosmosu, gardzący swoim synem przez wzgląd na jego raptem kilkucentymetrowe rozmiary, upija się i przypadkiem wymazuje z nieba wszystkie gwiazdy. Książę zostaje oddelegowany do podróży na Ziemię, na której ma – tocząc wciągające co popadnie Katamari – zebrać jak najwięcej przedmiotów, mogących pomóc w uformowaniu nowych ciał niebieskich. Każdorazowo musi się spieszyć, bo jeśli kulka w kilka minut nie urośnie do pożądanych przez ojca rozmiarów, ten go skrzyczy.

Katamari Damacy kusiło jednak nie swobodnym podejściem do astronomii, kosmologii i relacji rodzicielskich, ale również psychodeliczną estetyką. Załączam zresztą, w ramach materiału poglądowego, intro, w którym wulkan wypluwa z siebie tęczę, Król Kosmosu rzępoli na mandolinie, gęsi śpiewają, a pandy pląsają między muchomorami i liśćmi konopi: bit.ly/katamaricda. Wizualnej pieszczocie przygrywa zresztą **jedna z najbardziej chwytliwych, bezpretensjonalnych ścieżek dźwiękowych w historii drugiego PlayStation**. Jest tu sporo j-popowych wokaliz, elektronicznych bipów i bopów, jest kubańskie mambo i odrobina swingu... a w warstwie lirycznej: ustępy o „oczach wyglądających jak nasionka słonecznika" i „piknikowym nastroju, w którym czuję się cudownie". Same słodziaszne skojarzenia, w sam raz na zimowe wieczory, gdy witaminy D jak na lekarstwo.

W zbiorowej świadomości produkcja zapisała się nie tylko dzięki sensorycznym perwersjom, ale przede wszystkim dzięki przypomnieniu prawdy doskonale znanej miłośnikom bondage'u: ograniczenie kontroli może być ekscytujące. Manewrowanie kulką jest trudne i skomplikowane, a w dodatku developerzy arbitralnie ustalają, że w Katamari tej wielkości zmieści się przedmiot X, ale gabarytowo bliźniaczy przedmiot Y – nie.

Wrecking ball

Dzięki zebraniu spinaczy nasze Katamari staje się większe, więc może wchłonąć piłki do tenisa i myszy. Gdy już je wyzbieramy, rośnie na tyle, by przykleiła się do niego futbolówka i słupek drogowy. Mijają kolejne cenne minuty, a my **toczymy złożoną z wrzeszczących przechodniów i warczących samochodów kulę zniszczenia, która wyrywa z fundamentów okoliczne nieruchomości**. Trzeba mieć jednak na uwadze, że uderzenia w większe obiekty mogą odkleić część znajdziek od kuli i że większa masa znajduje odzwierciedlenie w fizyce Katamari.

Łowy okazały się owocne.

Rozgrywkę uatrakcyjniają zadania dodatkowe. Chcesz, by na nieboskłon wróciła konstelacja Bliźniąt? Nie ma problemu, uzbieraj bliźniaki. Tęsknisz za gwiazdozbiorem Byka? Zgarnij krówkę. Ale uwaga – jeżeli chcesz, by gwiazdy świeciły wyjątkowo jasno, wpierw urośnij, zbierając walające się tu i ówdzie graty, taktownie wymijając parzystokopytne, by w końcu wchłonąć najokazalszą rogaciznę. **Dodajmy, że gra nadal wygląda świetnie.** Dzięki rezygnacji ze szczegółów i prostocie oprawy nawet oryginał nie zatracił uroku. A że assety w wersji Reroll przygotowano od podstaw...

Czy warto zagrać w Katamari Damacy?

By odpowiedzieć na to pytanie, musimy sięgnąć po amerykański Urban Dictionary. Dowiemy się z niego, że Katamari Damacy to: „absolutnie najwspanialsza, najlepsza gra w historii, w której wielka kula rzeczy toczy się, zbiera inne rzeczy, aż staje się większa i może zebrać większe rzeczy. Pokonała Godzillę".

Nawet 14 lat od premiery pierwowzoru jest to definicja bardzo aktualna. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 9

+ koncept w ogóle się nie zestarzał
+ podobnie jak ścieżka dźwiękowa i kierunek artystyczny

– trochę glitchy

PEGI 18

PRODUCENT: CLIFFHANGER PRODUCTIONS
CENA: 80 ZŁ (PC), 115 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 64-BIT, INTEL CORE 2 DUO 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 460/RADEON HD 6870/INTEL IRIS PRO GRAPHICS 5200

TAKTYCZNA • NAJEMNICY • PUNKTY AKCJI

JAGGED ALLIANCE RAGE!

Nogi, tułów, głowa. Aż łezka się w oku kręci!

Wpada w delikatny szał: **enki**

Zaskoszczarowanie.

JAGGED ALLIANCE: RAGE!

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 6

+ starzy znajomi
+ punkty akcji
+ styl graficzny
+ polonizacja(*)
+ co-op

– kiepski tryb skradania się i w ogóle dużo małej kiepskości
– polonizacja(*)

Ów niespecjalnie pomysłowy termin, który właśnie wyjąłem z okolic siedzenia, opisuje sytuację, w której podchodzisz do dzieła bez żadnych oczekiwań po to, by nagle pozytywnie się zaskoczyć po to, by jednak w końcu doznać tego rozczarowania, którego chciałeś uniknąć, podchodząc bez oczekiwań. Ot, i mam się z pyszna.

Takich sześcioro jak nas dwoje

Jestem pod nieustannym wrażeniem siły marki Jagged Alliance, która od 1999 roku – kiedy to zadebiutowała „dwójka" – inspiruje i kusi coraz to kolejne studyjka deweloperskie zatrudniane przez aktualnych posiadaczy praw do tytułu. Na szczęście szybko doszedłem do wniosku, że nie ma realnej szansy na to, by w kilkanaście osób odtworzyć grywalność i złożoność oryginału, więc wszelkie tego typu próby jawiły mi się jako (zwykle smutne) ciekawostki. A tu nagle developerzy Rage! okazali się świadomi własnych ograniczeń i zamiast silić się na kolejny remake **postanowili na kanwie JA zrobić grywalną, taktyczną wersję „Niezniszczalnych"**.

„Dźg" znienacka i jeszcze zostanie pięć punktów akcji na ucieczkę w trawsko!

W grze wybieramy dwoje z sześciorga podstarzałych najemników (Raven, Shadow, Ivan, Dr. Q, Vicky, Grunty) i ruszamy na tropikalną wysepkę na ratunek staremu kumplowi Fidelowi, który rozbił gdzieś w dżungli śmigłowiec. Na miejscu okazuje się, że po raz kolejny trafiamy do kraiku uciskanego przez szalonego/wrednego dyktatora (jego tożsamość pozostawię jako niespodziankę), ale zamiast odbijać sektory, pomiędzy potyczkami poruszamy się po mapie co turę jak pionki w planszówce.

Początki są nadzwyczaj obiecujące. Pomimo podeszłego wieku moja para Raven/Grunty bardzo satysfakcjonująco radziła sobie z okupowanymi przez wrogów planszami. Zasługa to zarówno wprowadzenia prostego trybu skradankowego pozwalającego eliminować nożem patrolujących niemilców, nim reszta zorientuje się, że coś jest nie halo, jak również obecności wytęsknionych przeze mnie punktów akcji. Dzięki rezygnacji z trendu „ruch i strzał" mogłem się zatem wygodnie okopać i każdym z bohaterów oddać po dwa strzały lub serie na turę, efektywnie kosząc po trzech, czterech chuderlawych nicponi naraz. Po niezliczonych godzinach ostrzeliwania w XCOM-ach co poniektórych gąbek na ołów dynamika tego rozwiązania była dla mnie niezmiernie odświeżająca. Nawet styl graficzny – nieco komiksowy, ale barwny i wyrazisty – przypadł mi do gustu. A potem wszystko się zepsuło.

Motyla noga!

Gdy bowiem minęło osiem godzin, czyli jakaś połowa czasu wymaganego do ukończenia kampanii, **byłem zmęczony zatrzęsieniem drobnostek, które skutecznie odbierały mi przyjemność z gry**.

A to brak widocznych ścieżek patroli wrogów (Phantom Doctrine i Invisible Inc. się kłaniają!) skutkował zmarnowanymi turami przez zaskoczenie, a to oczekiwanie na ruch AI trwało tyle, że aby wczytać stan gry, łatwiej było robić Alt + F4, a to oponenci wyczuwali moich ludzi zza ściany budynku, a to do niektórych z nich z zupełnie niewiadomego powodu nie dało się podkraść od tyłu, mimo że teoretycznie nic nie stało na przeszkodzie. A to gra mi się zawiesiła. A to system odwodnienia i infekcji okazał się bardziej upierdliwy niż faktycznie mający wpływ na rozgrywkę. A to, choć da radę po wyczyszczeniu mapy podnosić graty zdalnie, brakowało okna, które zebrałoby porozrzucane wokół żelastwo w kupę zamiast wymagać od gracza polowania kursorem na często poukrywane w trawie zwłoki.

Twórcy gry planują w przyszłości „dużą" odsłonę serii, ale i tym razem odpuszczę sobie podjarkę – tym bardziej że w Rage! nie ma zupełnie liczbowych atrybutów postaci, a to dla mnie, jako fana tego typu statystyk, jest dużym niedopatrzeniem. A co do samego Rage! – polecam ostrożność, ale gry nie odradzam. Zwłaszcza parom, którym niestraszne babolki, byle „potaktyczyć" w co-opie. |CDA|

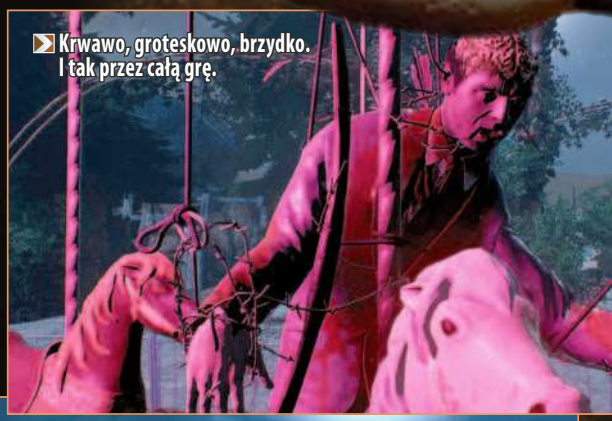
*(*) Niestety tłumacze nie podjęli w porę spójnej decyzji o tym, jaki styl języka używanego przez bohaterów przyjąć, wobec czego z jednej strony Fidel zwraca się do niemilców per „rozklapciochy" (sic!), a z drugiej aktorka grająca Vicky musiała pewnego dnia przyjść do studia, stanąć przed mikrofonem i z pełną powagą, zbolałym głosem wyrecytować kwestię „ale mi wje*ali!".*

PEGI ?

PRODUCENT: SHIVER GAMES
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660

PRZYGODOWA • PIEKŁO I SZATANY • JAKA PIĘKNA KATASTROFA



Krwawo, groteskowo, brzydko. I tak przez całą grę.

Jaki dom? Facet w jeziorze mieszka?

Odprawia egzorcyzmy, paląc swój egzemplarz: **Eugeniusz Siekiera**

To dopiero fen-omen. Podczas gdy duże firmy upadają, a dobrze rokujące projekty zostają uziemione z najbardziej prozaicznych powodów, istnieją takie byty jak Lucius. Kiepskie gry, które doczekują się jeszcze gorszych kontynuacji, te zaś kolejnych. Ani chybi, diabeł musiał maczać w tym swe brudne paluchy!

LUCIUS III

Nie przychodzi mi do głowy żadne inne wyjaśnienie. Ani też żaden sensowny argument, który przekonałby mnie do tego, że produkcja trzeciej części tej siermięgi była dobrym i opłacalnym pomysłem. Panie, czego tu nie ma! Szatany, mordy (zdradzieckie?), odwieczna wojna między piekłem a niebem i dialogi pisane przez małpę po wylewie! Tylko sensu brak...

Szatan to pała...

Po wytłuczeniu własnej rodzinki i całego sztabu ludzi **raz jeszcze wcielamy się w diabelski pomiot zaszyty w skórze brzydkiego dzieciaka**, syna samego Lucyfera. Wracamy do rodzinnego Winter Hill, by dokonać powszechnego spustoszenia, zarżnąć niezarżniętych, przełamać siedem pieczęci i rozpętać wesoły armagedon. Nim jednak zgotujemy piekło na ziemi, czeka nas rekreacyjna przebieżka przez jakieś leśne ostępy. „Dwójka" porażała jednym z najgorszych tutoriali w historii gier, ta część dla odmiany tutoriala w ogóle nie ma, ale w ramach zapoznania się ze sterowaniem dobre 20 minut ganiamy po skałkach, wspinamy się na drewniane pomosty i skaczemy nad rozpadlinami. Po co to? Z małego Lucka żaden Nathan Drake, a braki warsztatowe animatorów wyłażą tu tak boleśnie, że oczy pieką. Od łez, nie ognia piekielnego.

„Jedynce" dostało się za liniowość i konieczność realizowania diabelskiego planu wedle narzuconego grafiku, więc część druga wprowadziła bardziej otwarty świat i większe pole manewru w wybieraniu kolejnych ofiar. Ale że ekipa porwała się z motyką na słońce, bo „nie umie w sandboksy", otworzyła tym samym bramy do królestwa błędów, potknięć i nieustannych popisów zidiociałej AI.

„Trójka" uparcie, choć równie nieudolnie, drepcze tym samym tropem. Mnóstwo tu absurdalnych, niezamierzonych sytuacji, w których enpece zachowują się jak zombie i generalnie ignorują wszystko, co się dookoła dzieje. A zresztą, na co nasze niecne knowania i mordercze zapędy, skoro animacja postaci jest tak drewniana, jakby wszyscy w świecie gry stali już jedną nogą w grobie? Wystarczy poczekać, sami się przekręcą.

...podpisano: Chuligani Jezusa

Lucius III **to gra muzeum prezentująca szerokie spektrum najbardziej klasycznych gamingowych baboli**. Takie „the best of" felerów, jak przenikanie przez tekstury, blokowanie na obiektach, niewidzialne ściany, lewitujące postacie czy skopane skrypty, przez co gra nie ładuje tego, co powinna, i grzęźniemy w piekle, z którego nie ratuje nas quick load. **Jak będziesz miał pecha, to utkniesz nawet w oknie inwentarza!** Ba, system zapisu też jest spartolony, bo autosave okazuje się wyjątkowo nadpobudliwy i lubi się aktywować również w momencie śmierci. Albo to – wystarczy wczytać save'a po zabraniu znajdźki, a okaże się, że dany przedmiot znów czeka na podniesienie, choć w ekwipunku już go mamy. Niezły kabaret.

I, Jezu przenajświętszy, **jakie to jest brzydkie!** Nieporadne, niedopracowane, karykaturalne wręcz. Oświetlenie kompletnie spaprane, a tekstury potrafią się doczytywać z kilkusekundowym opóźnieniem nawet w pomieszczeniu metr na metr. Jak wszyscy smakosze kaszanki doskonale wiedzą, szkaradna oprawa najlepiej sprawdza się w tandemie z tragiczną optymalizacją. Spieszę donieść, że spece z Shiver Games i na tym polu nie zawiedli. Gra zacina się, przycina i trzeszczy jak drzwi do starego wartburga.

A najgorsze w tym wszystkim, że pomysł wyjściowy jest w zasadzie dobry. Fabularny szkielet zainspirowany kapitalnym filmem „Omen" z 1976 roku to solidny fundament, na którym można było zbudować oryginalną przygodówkę z elementami skradanki, całość zaś doprawić klimatem klasycznego dreszczowca. Gdy jednak ambicje sięgają Księżyca, a umiejętności wystają ledwo ponad dywan, rodzą się takowe abominacje. Zgiń, przepadnij, siło nieczysta! |CDA|

OCENA **2**

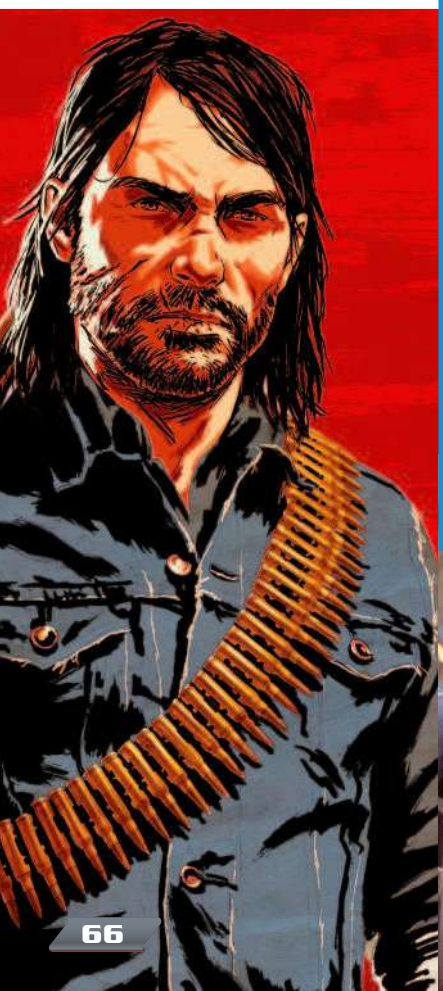
GRYWALNOŚĆ 1
WIDEO 3
AUDIO 4

+ to chyba ostatnia część serii
+ nie wypłynęły mi oczy

− brzydka, nudna, niedopracowana
− naszprycowana babolami
− popis braków warsztatowych w starciu z niemałymi ambicjami

GRY ROKU 2018

W tegorocznym zestawieniu aż gęsto od wielkich premier. Na pierwsze miejsce wskoczył tytuł najlepiej zredagowany, a na kolejnych doceniliśmy i wybitny popis w dziedzinie reżyserii (God of War), i wielkie osiągnięcie technologiczne (Red Dead Redemption II), i dowód na to, że piaskownice mogą działać również pod wodą (Subnautica). Niżej znalazł się zdrowy miks strategii, przygodówek i erpegów.



10

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Allor: Świetny klimat, duża mapa, różnorodne zadania, spora swoboda, a do tego wierność realiom. Nie tylko zresztą historycznym, bo system walki bronią białą wymaga od gracza bardzo długiego treningu (uczy się nie tylko twoja postać, ale przede wszystkim ty). Ewentualnie przerzucenia się na łuk i przyklejenia na środku ekranu kropki symulującej celownik, którego w samej grze nie ma, bo... wspominałem już o realizmie? Trzeba się też przyzwyczaić do faktu, że jesteś dość zwykłym Henrykiem, a nie Geraltem czy dzieckiem smoczej krwi. Ma to jednak swój urok, zwłaszcza teraz, gdy KCD doczekał się kilku patchy zauważalnie poprawiających błędy, a w sieci pełno jest poradników ułatwiających zabawę osobom, dla których duży realizm to niekoniecznie zaleta.

Smuggler: Češi nejsou Poláci, nemají Zaklínača Geralta, ale erpegi to dělají dobře! Swoją drogą: a może by kupili od Sapkowskiego prawa do trylogii husyckiej? (Nie zgadzajcie się płacić mu z góry, bracia!).

Papkin: Czesi z Warhorse to dla Bethesdy nie lada konkurencja. Nacisk na odwzorowanie sztuki fechtunku, odważne decyzje projektowe (akcent na realizm historycznych realiów, nie na smoki i czarodziejów), angażujące, dowcipne zadania dodatkowe... a na dokładkę: regularny rozwój, fabularne rozszerzenia, darmowe dodatki i tryby – to przepis na spektakularny sukces.

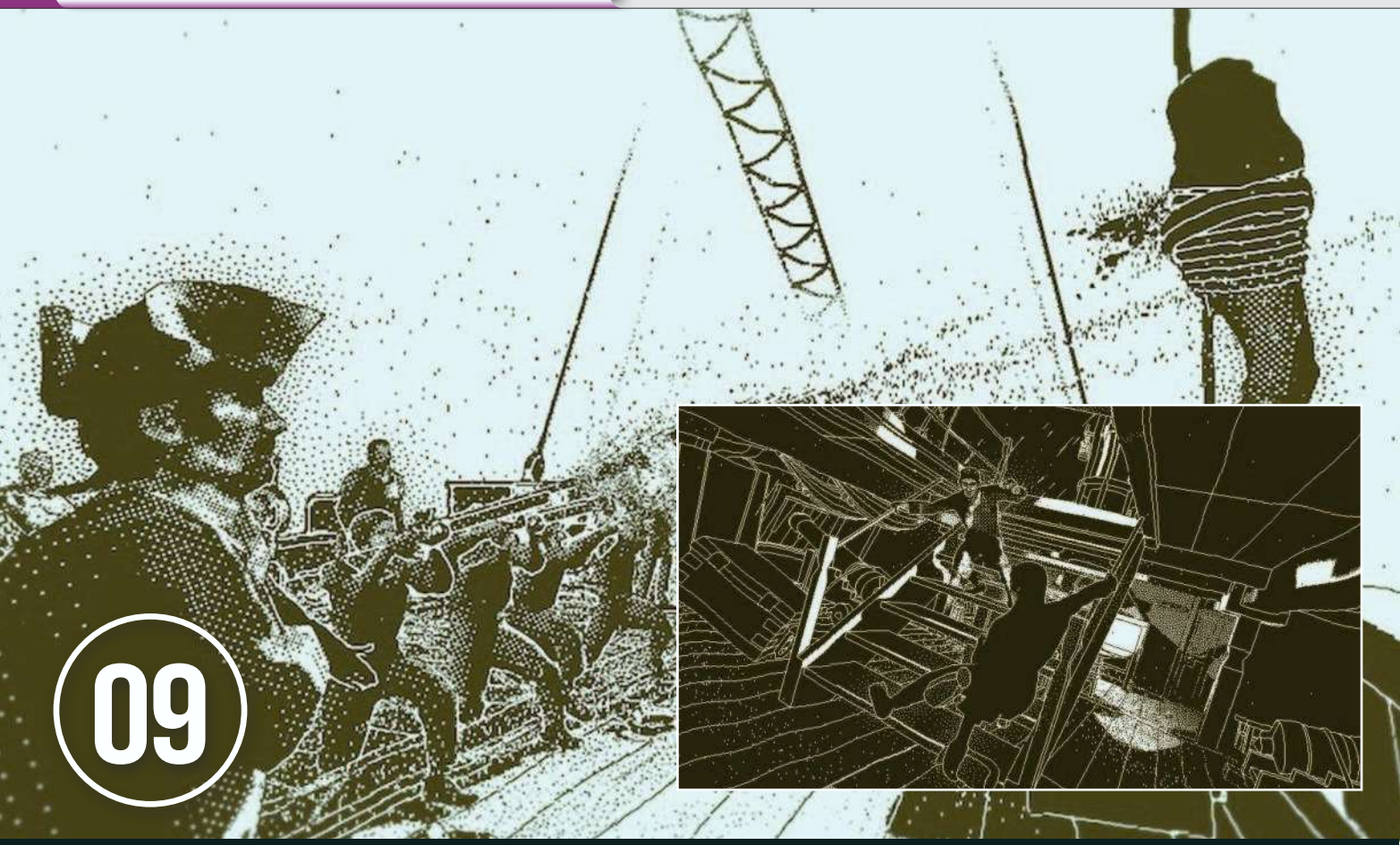
Mac Abra: Fabuła, questy poboczne, specyficzny humor, klimat „czystego", niemagicznego średniowiecza, swojskie realia – ta gra ma wiele rzeczy, którymi mnie zauroczyła. (Choć dodać należy, że zrobiła też wiele, bym ją znienawidził, ale o tym w innym miejscu).

DaeL: Błąkanie się po Czechach z pustym mieszkiem, ale w kolczudze i z mieczem za pasem oraz ze świadomością, że jeśli człowiek nie znajdzie jakiejś roboty, to przyjdzie mu rabować wieśniaków... Gorąco polecam, spędziłem tak niejedne wakacje. Ale jeśli ktoś akurat do Czech ma za daleko, to Kingdom Come: Deliverance może dostarczyć porównywalnych doznań. Oczywiście gra mogłaby bugami obdzielić ze dwie produkcje Bethesdy (pisane przed odpaleniem Fallouta 76, który ponoć w tym względzie konkurencję deklasuje), jednakże charakteru i pietyzmu w odwzorowaniu średniowiecznych realiów odmówić temu tytułowi nie można.

Davy Strange: Choć gra na każdym kroku ewidentnie próbowała mnie do siebie zniechęcić, to średniowieczny klimat, niecodzienny dla gatunku nacisk na realizm i przywiązanie do najdrobniejszych detali, a także zatrzęsienie oryginalnych mechanizmów nie pozwalają się od Kingdom Come oderwać. No i trzeba przyznać, że fabułę ma niczego sobie. Najlepszy erpeg z otwartym światem, w jakiego kiedykolwiek grałem (uprzedzając – tak, grałem we wszystkie Wiedźminy).

OKIEM **9KIER**

To już tradycja, że redakcyjne gry roku nie mają z moją prywatną listą niemal nic wspólnego – do ogólnego rankingu załapał się jedynie Frostpunk. Moją najlepszą dziesiątkę otwiera Chuchel, czyli czysta radość zamknięta przez Amanitę w krótkiej komedyjce. (Ciekawostka: w efekcie licznych próśb chwilę przed napisaniem tej ramki zmieniono kolor twarzy bohatera z czarnego na pomarańczowy). Po piętach depcze mu A Way Out, „indyk AAA", który stanowić może wzór tego, jak powinno się robić gry kooperacyjne. Trzecie miejsce zajął Cultist Simulator, który potrafi mówić o mistycyzmie i o tym, co niewyrażalne, w sposób doskonały i wywołujący obsesję. Za nim Pit People, taktyczna strategia do wielogodzinnego co-opa, pełna absurdalnej broni, głupich czapek i świetnej oprawy, oraz rzeczony Frostpunk. Druga piątka to kolejno wariacja na temat bilardu, Pool Panic, satysfakcjonująca Celeste, dziwaczne i wciągające Broken Reality, śmieszne i okraszone fantastycznym finałem The Hex, a wreszcie minimalistyczne, a i tak bardzo angażujące Into the Breach. Najbardziej rozczarowały mnie natomiast Kursk, Call of Cthulhu i Hello Neighbor – i radzę od każdej z nich trzymać się z daleka.



09

RETURN OF THE OBRA DINN

Rahid: Nigdy bym się nie domyślił, że idealnym protagonistą gry detektywistycznej jest agent ubezpieczeniowy. A jednak skrupulatne spisywanie tragicznych losów statku Obra Dinn w celu wyceny szkód ma więcej uroku niż latanie w pelerynie Batmana czy w czapce Sherlocka Holmesa. Nowa gra Lucasa Pope'a oczekuje od ciebie wyłącznie faktów – nieważne, w jaki sposób do nich dotrzesz, nieważne, czy przejmiesz się opowiedzianą historią, nieważne, czy spędzisz przy tym sześć, czy szesnaście godzin. Możesz potraktować ją jako ogromne sudoku ze zwłokami zamiast cyfr, maraton uważnego szukania wskazówek i sprytnych dedukcji albo po prostu wielką zgadywankę. Obra Dinn to cudo w każdym wcieleniu.

Papkin: Ten statek dowiózł. W temacie artystycznej wizji – popis, średnia czytelność oprawy ma zresztą uzasadnienie w rozgrywce. W tej ostatniej warstwie natomiast – dowód na to, że przygodówki nie muszą w nieskończoność powielać recept rodem z lat 90. Return of the Obra Dinn potrafi zaangażować odbiorcę intelektualnie i robi to w sposób zupełnie autorski. Amen, Lucasie Pope!

9kier: Jedna z najciekawszych gier logicznych tego roku, choć do mojego prywatnego rankingu najlepszych produkcji 2018 się nie załapała. Z demem miałam do czynienia już w kwietniu 2016, więc stylistyka, choć niesamowita – zwłaszcza gdy wybierze się w opcjach czarno-białą kolorystykę – nie uderzyła mnie tak mocno jak wielu kolegów i koleżanki po piórze.

Berlin: Pope zrobił coś lepszego, niż się spodziewałem. Zainteresowany byłem od pierwszych screenów i dema, potem celowo omijałem temat, żeby nie psuć sobie zabawy – i to się opłaciło. Grając, chłonąłem ten niesamowity, dziwaczny eksperyment. Potrzebujemy więcej takich gier: odważnych, niepowtarzalnych indyków, które robią coś, czego przed nimi nie zrobił nikt.

OKIEM **BERLINA**

Nie miałem zbyt wiele czasu na granie w tym roku, a i niewiele premier naprawdę mnie interesowało. A w każdym razie nie na tyle, żebym wyciągnął z portfela tych 250 złotych z uśmiechem i poczuciem, że to będzie dobra inwestycja. Zacząłem więc od Monster Hunter World, parę miesięcy później wsiąkłem w Assassin's Creed Odyssey (brakuje mi jednego durnego trofeum do platyny, cholera jasna!). W podróżach między Wrocławiem a Krakowem cisnę na Switchu w Dead Cells albo jakieś gry na telefonie. A no właśnie – Valiant Force. Przypomniałem sobie o tym mobilnym gacha-taktycznym RPG i znowu wpadłem w losowanie bohaterów, przedmiotów i kończenie prostych, bezmyślnych daily questów. No ale cóż, w skrócie, niewiele tytułów z ostatnich dwunastu miesięcy chcę ograć, niewiele mnie jara – ale to dobrze, bo po prostu nie mam kiedy... Aż do marca, kiedy na dobre wsiąknę w Sekiro i tyle mnie zobaczycie.

OKIEM **CORMACA**

Z mojej perspektywy był to świetny rok, bo dostałem dwie gry, na które czekałem od lat – Red Dead Redemption II oraz God of War – i obie spłaciły kredyt zaufania z ogromną nawiązką. Innych świetnych tytułów wystarczy mi jeszcze na sporą część 2019. Był to też dla mnie okres przełomów i zmian. I rozstań. Mając na koncie każdą odsłonę Fify od International Soccer z 1994 roku (i zdecydowaną większość PES-ów), odpaliłem Fifę 19 i doszedłem do wniosku, że wystarczy, że na wirtualną piłkę szkoda mi już czasu, bo mam go za mało, a pomysłów na jego wykorzystanie – za dużo. Z tego też powodu w ogóle nie odpaliłem nowego Football Managera. Postanowiłem zerwać z tym potwornym nałogiem (w kolejne menadżery braci Collyerów grałem od ponad 20 lat!) i zainwestować cenne godziny w jakieś nowe doświadczenia. A właśnie! Przełamałem swoją niechęć do japońszczyzny, z ciekawości odpaliłem Yakuzę 0 i kiedy przejmę władzę nad światem, zmuszę każdego, żeby też zagrał, bo jest FENOMENALNA. Zacząłem więc nadrabiać Yakuzy. Deficyt czasu, o którym wspominałem, wynika natomiast po części z licznych w tym roku przełomów ważniejszych, bo życiowych – że wymienię tylko narodziny córeczki i awans w redakcji.

UNAVOWED

spikain: Dave Gilbert przywraca wiarę w gry. W przygodówki – bo zarówno seria Blackwell, jak i osadzone w tym samym uniwersum Unavowed to produkcje pozbawione absurdów w stylu „połącz kota ze zszywaczem". Nie są więc zarezerwowane dla gatunkowych wyjadaczy, czego zresztą dowodem jest mój zachwyt. Przywraca wiarę w growe pisarstwo i aktorstwo, udowadniając, że genialnie napisane postacie i dialogi nie tylko są w naszym medium możliwe, ale i wcale nie ma na nie patentu żadne tam EA czy inne Activision. Przywraca też wiarę w samych graczy, bo Unavowed okazało się sukcesem kasowym, na który Gilbert z (niewielką) ekipą zasłużył już dawno. Tym bardziej cieszę się, że gra znalazła się również w naszej „topce" – i nalegam, by każdy, kto to czyta, poszedł natentychmiast na Steama, wydał pięć dyszek i przeżył fantastyczne 10+ godzin.

Papkin: Grałem w Unavowed nocami, gdy moja lepsza połówka już zasypiała. Dowiedziałem się od niej, że Unavowed można zrozumieć nawet z zamkniętymi oczami. To dobrze zagrane słuchowisko z angażującymi dialogami, przekonywającymi postaciami i jednym z najbardziej pamiętnych fabularnych twistów od lat! A gdy podnieść głowę znad poduszki – również stylowy spektakl będący jednym z najlepszych zastosowań Adventure Game Makera w historii. Dodajmy do puli logiczne zagadki i rolplejową konstrukcję scenariusza, a stanie się jasne, że nazwisko „Gilbert" nadal znaczy w przygodówkach wszystko. (Życzliwie przypominam, że poza Dave'em nosi je również Ron, ojciec sukcesów Maniac Mansion i The Secret of Monkey Island).

Smuggler: Podobało mi się, choć nie wzbudziło tak szalonego entuzjazmu, jak u moich poprzedników. Tym niemniej grało się bardzo przyjemnie, polecam fanom klasycznych przygodówek z grafiką retro.

05 ROZCZAROWANIE

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Mac Abra: Najbardziej przeszkadza mi przesadny realizm. Nastawiłem się na erpega osadzonego w średniowieczu, a otrzymałem raczej survival, w którym nieustannie odbijałem się od masy rzeczy w sumie fajnych... ale dla mnie nieistotnych i tym samym męczących. Jedzenie, spanie, warzenie mikstur. OK, to buduje wrażenie prawdziwości tego świata, jasne. Tylko że jednocześnie psuje mi immersję. Dlaczego nie można sobie ustawić w menu jakiegoś trybu „fabularnego", ograniczającego realizm, a pozwalającego delektować się tym, co jest naprawdę dobre: fabułą, dialogami, specyficznym humorem, fajnymi questami pobocznymi i fantastycznie uchwyconym klimatem „surowego" średniowiecza?

Davy Strange: A mnie się to survivalowe zacięcie najbardziej spodobało i zachęciło do rozwijania postaci. Ostatecznie Deliverance rozczarowało jednak fatalną optymalizacją, zatrważającą liczbą bugów (także tych psujących grę i sejwy) i paroma nieprzemyślanymi mechanizmami, ale i tak nic z tego nie zniechęciło mnie do gry.

Papkin: Czesi z Warhorse to dla Bethesdy nie lada konkurencja. Chodzący do tyłu, zastygający w miejscu, lewitujący enpece, problemy z wykrywaniem trafień, ślizgające się po płaszczyznach, zacinające się na płotach konie... a na dokładkę: op-ty-ma-li-za-cja godna rozdzielenia poszczególnych sylab oraz questy nie do ukończenia.

CormaC: Dla mnie największe rozczarowanie roku. Marzyłem o erpegu w realiach historycznego średniowiecza, więc trzymałem za grę kciuki tak długo i mocno, że nie da się już odgiąć ich z powrotem. Deliverance mogło być wybitne, ale trafiło do sprzedaży skandalicznie niedopracowane, szczególnie w wersji na PS4, z którą miałem nieprzyjemność obcować służbowo i która była TRAGICZNA nawet po dwóch ogromnych patchach. Bardzo żałuję, że z konieczności grałem zaraz po premierze, a nie na spokojnie, po 1403 łatkach, bo gdy krótkimi chwilami wszystko działało jak należy, było widać, że gra może być fantastyczna. Albo inaczej: żałuję, że nie wydano jej kilka miesięcy później w stanie, w jakim wydać ją nakazywała przyzwoitość.

Krigore: Moją ulubioną rozrywką długo było śledzenie, ile gigabajtów patchy KCD dociąga za każdym razem, gdy uruchamiam Steama. Nie przypuszczałem, że osiągnięcia gry w tej materii zostaną zdmuchnięte przez premierę Fallouta 76. Niedopracowana, ale żeby rozczarować? Nie ta liga.

Allor: Grałem na pececie i gdy włączyłem sobie celownik w monitorze (nie miałem kilku godzin, by nauczyć się porządnie fechtunku), reszta niedogodności przestała się liczyć. Zwłaszcza że zanim dotarłem do problematycznych zadań, bez problemu można było znaleźć w internecie dokładne instrukcje, co i jak zrobić, by było dobrze. Innymi słowy: rozczarowanie? Owszem, ale na konsolach.

07

BATTLETECH

DaeL: W pierwszego Mechwarriora grałem, będąc jeszcze ledwo raczkującym dziecięciem. Ale już wtedy rozumiałem, że niewiele rzeczy w życiu dorówna uczuciu kierowania stutonowym, stalowym kolosem. W tym roku Harebrained Schemes przekonało mnie, że dowodzenie grupą mechów może dostarczyć jeszcze więcej frajdy. BattleTech jest idealnie skrojony pod gusta zarówno fanów taktycznej rozgrywki w stylu XCOM-a, jak i miłośników obracania w złom kilkunastometrowych wytworów inżynierii XXXI wieku. Warto zagrać, wytężyć mózg we wciągającej kampanii, a przy okazji poczuć, jak ziemia drży pod stopami prawdziwego mecha.

enki: To miał być rok BattleMechów, bo do taktycznej strategii Harebrained Schemes jeszcze niedawno chciał dołączyć MechWarrior 5: Mercenaries. Nie dołączył, ale i tak wyszło wprost wybornie. O tym, że BattleTech wdrapał się na tłumnie okupowany w tym roku szczyt gatunku, przekonałem się w ostatnich tygodniach, gdy wraz z premierą pierwszego DLC moja miłość do gry znów zapłonęła jak lufy FS9-H i wróciłem do nałogowego łupania – tym razem w trybie kariery i przy wykorzystaniu świeżego HCT-3F. Polecam wszystkim, którzy wyznają XCOM-ową wiarę, ale bali się do tej pory spróbować innych tytułów.

Szoki: I to się nazywa gra zrobiona z pełnym szacunkiem do marki! Cieszy szczególnie, że wielkie roboty zachowują się na polu bitwy tak, jak na wielkie roboty przystało – czyli jak kawał przerażająco ciężkiego żelastwa, któremu doczepiono nogi i przylutowano spluwy. Konieczność zarządzania emisją ciepła, pozycjonowania mechów najgrubszym pancerzem w stronę wroga i fakt, że połowa sukcesu to odpowiednie przygotowanie maszyn w warsztacie, to najlepsze (ale nie jedyne!) przykłady dbałości o zachowanie mechrealizmu.

Allor: Dawno nie było tak dobrej gry z mechami w roli głównej. W zasadzie jedyne, co mi przychodzi do głowy, to stareńki MechWarrior Commander – tyle że tam mieliśmy czas rzeczywisty, a nie świetnie zrobione tury. I jeszcze jedno: soundtrack rządzi!

OKIEM **DAELA**

Co mi dostarczyło najwięcej radości w 2018 roku? Chyba obserwowanie tego, jak pikują akcje niektórych wydawców. I nie jest to żadne schadenfreude. Sądzę po prostu, że to tylko wyraźny sygnał ze strony rynku, który daje nadzieję na to, że obie firmy skorygują dotychczasowy, niekorzystny z punktu widzenia konsumenta kurs.

Choć najwięksi wydawcy popełniali w tym roku błąd za błędem, to nie zabrakło świetnych gier. Fantastycznie bawiłem się, wędrując po średniowiecznych Czechach w Kingdom Come: Deliverance, eksplorując głębię oceanu na planecie 4546B w Subnautice oraz dowodząc drużyną gigantycznych mechów w BattleTechu. Muszę też wspomnieć o Two Point Hospital – duchowym (i godnym!) spadkobiercy fenomenalnego Theme Hospital legendarnego studia Bullfrog. Two Point Studios nie żerowało na nostalgii, ale autentycznie zdołało odtworzyć magię i humor gry z 1997 roku. Aż mi się zrobiło ciepło na serduszku (to pewnie jakiś stan chorobowy).

OKIEM **CURSIANA**

Tegoroczne podsumowanie było wyjątkowo kłopotliwe, bo w chwili głosowania nie miałem jeszcze okazji przetestować żadnego z tytułów, które na mojej liście niemal na pewno podzieliłyby się w jakiejś kolejności czterema pierwszymi miejscami. Naturalnie mam tu na myśli Spider-Mana, God of War, Assassin's Creed Odyssey i Red Dead Redemption II. Zamiast tego chciałbym więc zwrócić uwagę na Mutant Year Zero: Road to Eden. Dzieło The Bearded Ladies w umiejętny sposób łączy podebrany z XCOM-a turowy system walki z elementami skradanki i oryginalnym, przesyconym ironicznym poczuciem humoru światem. Jedyne, co mi doskwierało, to stosunkowo niewielka skala. Lokacje są nieliczne i bardzo ciasne, wybór umiejętności mocno ograniczony, a całość pęka po 10-15 godzinach. Tak czy owak polecam. Podobnie zresztą jak The Bard's Tale IV. Po solidnej porcji łatek rzecz zaczyna wreszcie przypominać tytuł, którym powinna być od samego początku. Jeśli lubicie eksplorację, zagadki i proste, ale niepozbawione taktycznej głębi walki, to coś dla was.

06

FROSTPUNK

9kier: 11 bit studios uczyniło z temperatury najbardziej bezlitosnego przeciwnika i czuję na plecach ciarki, gdy przypomnę sobie emocjonujący finał pierwszej kampanii. W pewnym momencie – gdy nie wiedziałam już, co robić – zamknęłam oczy i czekałam na śmierć. To jeden z najbardziej angażujących RTS-ów ekonomicznych, jakie miałam przyjemność ogrywać, i nie mówię tego tylko dlatego, że konkurencja jest współcześnie niewielka. Żałuję, że branża raczej nie rzuci się do tworzenia gier z tego gatunku, bo z chęcią przywitałabym więcej współczesnych przedstawicieli. Tak czy siak, 11 bit, fantastyczna robota.

Papkin: Frostpunk to przykład na to, że gry mogą stawiać interesujące pytania o etykę rządzenia. 11 bit znów robi to, na czym zna się najlepiej – każe nam zainwestować w rozgrywkę emocje. Właśnie przez ich wpływ przy Frostpunku nie siedzi się jak przy innych strategiach, dążąc do podjęcia decyzji najbardziej racjonalnej, ale dumając nad najbardziej moralną.

enki: Decyzje decyzjami. Choć podoba mi się fakt, iż mroźno-postapokaliptyczna rzeczywistość gry wymusza w zasadzie wybór między dwoma złami, to przede wszystkim solidna i ciekawa rozgrywka ekonomiczna przytrzymała mnie przy ekranie do końca wszystkich kampanii. Nie bez znaczenia była również znakomita oprawa, która tchnęła w mroźne pustkowie prawdziwe industrialne życie.

Szoki: Mróz, który bije z ekranu tak mocno, że masz ochotę założyć cieplejsze skarpetki. Unikalne podejście do tematu końca cywilizacji buduje niepowtarzalny klimat. Ostrożne zarządzanie i trudne decyzje, których efekty zawsze wrócą uźreć cię w zad. Dylemat – czy ze wszystkich sił walczysz, aby zachować humanitaryzm, czy w pogoni za przetrwaniem odrzucasz go jako słabość?

Monk: O tym, że Frostpunk jest niezwykły, przekonał mnie przedpremierowy pokaz przy okazji IEM-u. Pomimo jazgotu dziennikarzy do reszty skupiłem się na demie i prostym celu: utrzymać cywilizację przez 10 dni. Ledwie się udało. Dłużej bym nie pociągnął, ale nie dałbym sobie we frustracji spokoju, bo coś kazałoby mi zacząć jeszcze raz – i tak też wyglądało moje doświadczenie z grą po premierze. 11 bit studios umie sprawić, byśmy przejęli się losem grzęznących w śniegu maleńkich figurek na tyle, że naprawdę chcemy dla nich jak najlepiej – i dlatego wybory okazują się tak trudne.

Allor: Czy dzieci mają być dziećmi, czy pracować razem z dorosłymi, wspólnie walcząc o przetrwanie? To jeden z najprostszych wyborów, jakich trzeba dokonać we Frostpunku. I choć ogólnie gra jest pozytywniejsza niż This War of Mine, to jednak nie można jej polecić komuś, kto chce po prostu miło spędzić czas. Choć jeśli akurat masz ochotę na kilka dylematów moralnych i lekkiego doła – polecam.

OKIEM **DAVY'EGO STRANGE'A**

Pierwszy raz od paru lat mogę powiedzieć jako pecetowiec, że był to dla mnie wyśmienity rok. Zaczęło się od Kingdom Come, które z miejsca stało się moim ulubionym openworldowym erpegiem i jednocześnie wrogiem numer jeden mojego komputera. Genialne Into The Breach zdetronizowało bliskie memu sercu Poly Bridge w kategorii ulubionych indyków. Miłym niespodziankom nie było końca – wisienką na torcie okazała się Yakuza 0, po zaliczeniu której po głowie kołacze mi się jedna myśl: „dajcie mi już Kiwami na PC!". Życzę nam wszystkim, żeby 2019 był równie udany!

04

ROZCZAROWANIE

DARKSIDERS III

Cursian: Nie lubię, gdy twórcy zanadto majstrują przy sprawdzonej formule, i zazwyczaj wolę ewolucję od rewolucji. Problem w tym, że Gunfire Games zafundowało nam regres. W odstawkę poszedł znany z „dwójki" otwarty świat, a na jego miejsce powróciły tradycyjne tunelowe poziomy. Samo w sobie nie byłoby to wielkim grzechem, gdyby twórcy zdecydowali się wypełnić je interesującą treścią. Niestety Darksiders III to pozbawiony jakiejkolwiek indywidualności zlepek do bólu oklepanych elementów. Zagadki sprowadzają się najczęściej do ciskania bombami i przesuwania kamiennych pudeł, bossowie rażą kiepskimi projektami (zarówno pod względem wyglądu, jak i zachowania w walce), a czarę goryczy przelewa nijaka Furia, przez większość czasu nieudolnie naśladującą Kratosa.

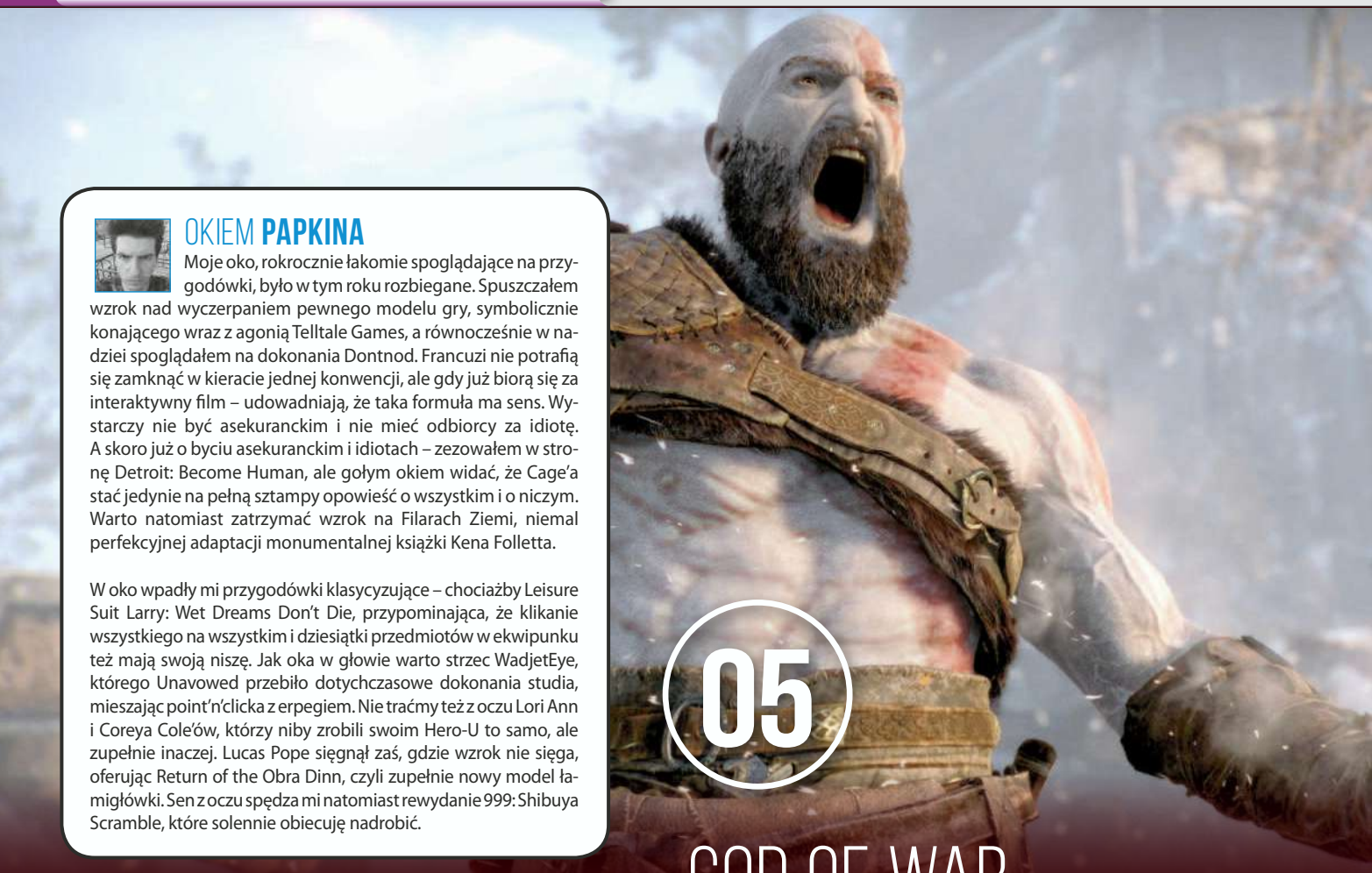
Papkin: Pudło. Każdego z bossów da się rozczytać już po rzucie okiem na jego projekt, ich ataki są podporządkowane grzechom głównym, które reprezentują, każdy jest też wizualnie autonomiczny i wpada w oko. To nie jest kiepski design, gringo. Imię jeźdźczyni apokalipsy to jednak nie przypadek – bohaterka wywołała u wielu fanów cyklu Furię. Ale u innych: nostalgię, bo to slasher, który z powodzeniem mógłby zadebiutować kilka lat temu, gdy trawa była zieleńsza, a ludziom żyło się dostatniej. Nawet im może jednak przeszkadzać moc bugów i spada...

Cursian: Zależy, kto patrzy na tarczę strzelniczą, hombre. Dla mnie Gniew to po prostu kolejny płonący golem (wielokrotnie pokazywano go przed premierą, więc nie poczytuję tego za spoiler). Pycha i Żądze nie posiadają niemal żadnych charakterystycznych cech i na dobrą sprawę mogłyby reprezentować absolutnie wszystko, a główną formę Łakomstwa magluje się w prawie każdej grze z motywem morskim. Znośnie (w najlepszym razie) wypadły tylko Lenistwo, Zazdrość i Chciwość.

Papkin: ...jąca licz...

CormaC: Powiedzmy sobie szczerze: co takie spróchniałe jeszcze przed premierą Darksiders III mogło zwojować w sytuacji, gdy ten sam gatunek wydał tego roku gigantów, których po latach będziemy wspominać jako wizytówki obecnej generacji? Zresztą nawet gdyby odsunąć na bok RDR-a, Spider-Mana czy God of War, wciąż byłaby to przeciętna gra bez pomysłu na siebie.

Papkin: ...ba fps-ów.



OKIEM **PAPKINA**

Moje oko, rokrocznie łakomie spoglądające na przygodówki, było w tym roku rozbiegane. Spuszczałem wzrok nad wyczerpaniem pewnego modelu gry, symbolicznie konającego wraz z agonią Telltale Games, a równocześnie w nadziei spoglądałem na dokonania Dontnod. Francuzi nie potrafią się zamknąć w kieracie jednej konwencji, ale gdy już biorą się za interaktywny film – udowadniają, że taka formuła ma sens. Wystarczy nie być asekuranckim i nie mieć odbiorcy za idiotę. A skoro już o byciu asekuranckim i idiotach – zezowałem w stronę Detroit: Become Human, ale gołym okiem widać, że Cage'a stać jedynie na pełną sztampy opowieść o wszystkim i o niczym. Warto natomiast zatrzymać wzrok na Filarach Ziemi, niemal perfekcyjnej adaptacji monumentalnej książki Kena Folletta.

W oko wpadły mi przygodówki klasycyzujące – chociażby Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Die, przypominająca, że klikanie wszystkiego na wszystkim i dziesiątki przedmiotów w ekwipunku też mają swoją niszę. Jak oka w głowie warto strzec WadjetEye, którego Unavowed przebiło dotychczasowe dokonania studia, mieszając point'n'clicka z erpegiem. Nie traćmy też z oczu Lori Ann i Coreya Cole'ów, którzy niby zrobili swoim Hero-U to samo, ale zupełnie inaczej. Lucas Pope sięgnął zaś, gdzie wzrok nie sięga, oferując Return of the Obra Dinn, czyli zupełnie nowy model łamigłówki. Sen z oczu spędza mi natomiast rewydanie 999: Shibuya Scramble, które solennie obiecuję nadrobić.

OKIEM **MAC ABRY**

Rok 2018 nie zachwycił mnie. Jeśli idzie o strategie, to poza lekko rozczarowującym mnie Phantom Doctrine i nijakim najnowszym Jagged Alliance nie trafiłem na żadną inną minę. Tzn. było kilka kiepskich gier, ale że już wcześniej nie wiązałem z nimi większych nadziei, to trudno mówić o rozczarowaniu. Cieszyłem się bardzo na Kingdom Come: Deliverance, licząc na coś w rodzaju Wiedźmina, ale w realistycznym średniowieczu – lecz gra ta pozostawiła mnie z mocno mieszanymi uczuciami, bo było w niej tyleż dobrego, co złego (po szczegóły odsyłam do listy rozczarowań).

OKIEM **MONKA**

Na myśl o minionym roku radowało się moje serce karciarza – bo i Gwint, i jego singlowy wariant w postaci Wojny krwi, i Artifact, i Magic: The Gathering Arena. Chociaż pod względem wykonania i mechaniki każdy tytuł działa świetnie, ze wszystkimi są jakieś problemy. Gry Cedepu nie sprzedały się tak dobrze, jak udział Geralta mógł sugerować, powątpiewam więc w ich przyszłość. Valve wydało tytuł e-sportowy bez kluczowych dla takiej dyscypliny funkcji i racjonalnego modelu biznesowego. MTGA zaczyna grzęznąć w bagienku beta-testów, średnio co kwartał szokując idiotycznymi decyzjami okołofinansowymi, od których musi odwodzić autorów wściekła społeczność. A jak erpegi? Mój głód zaspokoiły nowe Pillarsy i, po części, Pathfinder: Kingmaker. Niestety w tym ostatnim bogactwo kreatora postaci i napływające zewsząd nowiny o błędach uniemożliwiających zabawę sprawiły, że postanowiłem odłożyć go na spokojniejsze czasy... i wciąż nie mogę do niego wrócić. Podobnie z The Bard's Tale IV – w gatunku cenię możliwość przechodzenia po wielokroć, a ta gra okazała się na tyle dziurawa i ograniczona w zakresie wyboru ścieżki, że na więcej ballad nie mam ochoty.

05 GOD OF WAR

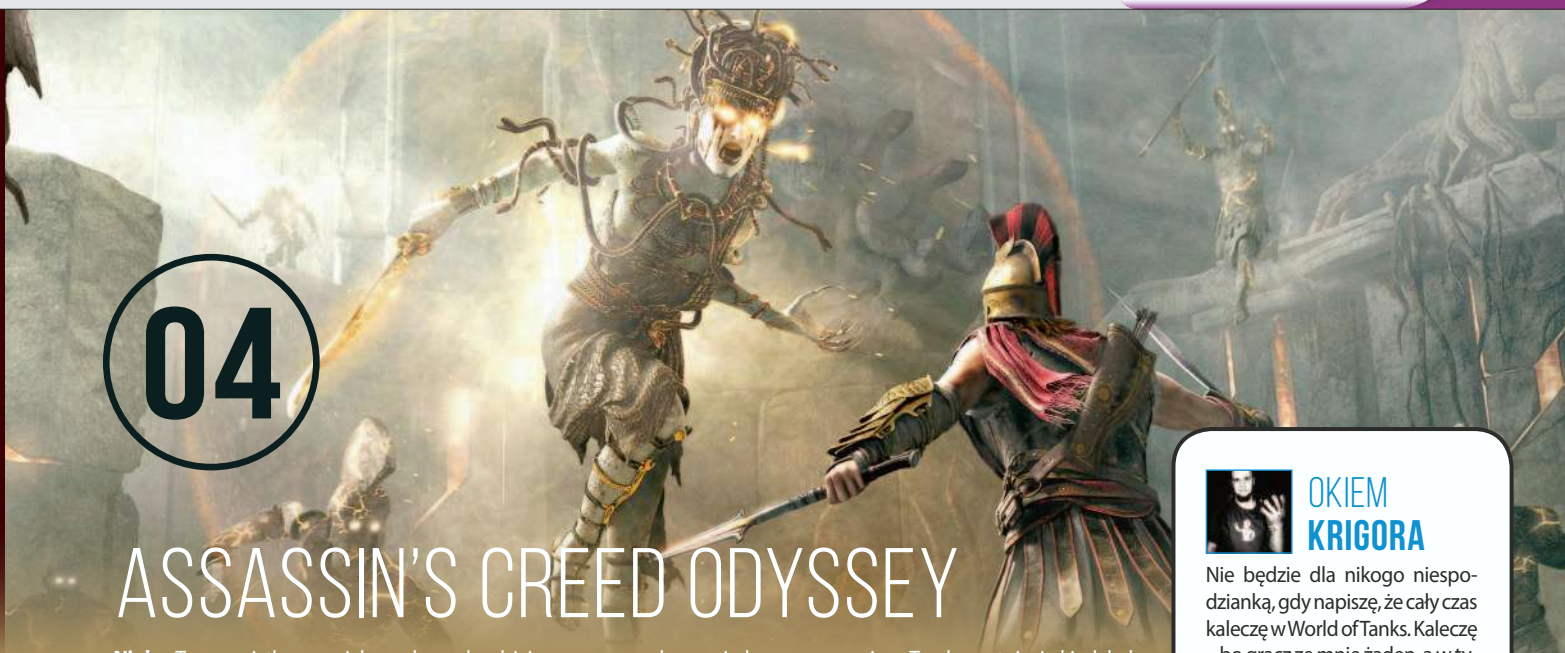
CormaC: Głosując w naszym plebiscycie, długo zastanawiałem się, czy prywatne pierwsze miejsce przyznać RDR-owi, czy God of War. Ostatecznie o długość rzęs wygrała gra Sony Santa Monica. Jestem pod ogromnym wrażeniem tego, jak Cory'emu Barlogowi i jego ekipie udało się rozebrać ikoniczny dla PlayStation cykl na części pierwsze, zgarnąć do śmietnika elementy pozornie nietykalne (np. charakterystyczny sposób prezentacji akcji), a potem zbudować grę od nowa tak, że nawet z kosmosu widać, że to wciąż God of War, choć zmieniło się w nim niemal wszystko. To dzieło pełne pasji, zdolne dostarczać nie tylko adrenaliny, lecz tym razem również wzruszeń. Chyba właśnie w kwestii narracji skok jakościowy względem poprzedniczek jest najbardziej imponujący. No i ten patent z jednym długim ujęciem, bez cięć, przeskoków czasowych i „tymczasem gdzie indziej" – twórcy sami znacząco utrudnili sobie życie, ale efekt jest niesamowity. Tak niska pozycja gry w naszym zestawieniu jest niedorzeczna, bo to jedna z najlepszych i najważniejszych produkcji całej tej generacji, nie tylko tego roku.

Papkin: Kolejny as w talii exclusive'ów Sony. Podczas gdy Microsoft stać co najwyżej na zagrywanie tej samej karty (Halo 5: Guardians, Gears of War 4) lub gambit tyleż odważny, co nieudany (Quantum Break, Sea of Thieves), Sony potrafi grać ryzykownie i zgarnąć pełną pulę. God of War to udana próba przedefiniowania zarówno dobrze znanej postaci, jak i właściwie każdego elementu rozgrywki (od zmiany realiów i otwarcia świata, przez implementację nieco soulsowego systemu walki, po erpegowy rozwój bohatera).

Ninho: Zgadzam się z Cormakiem. GoW powinien się był bić o pierwsze miejsce ze Spider-Manem i RDR-em. To produkcja kompletna, właściwie bez wad. A już tego o żadnej ze znajdujących się wyżej w naszym zestawieniu gier powiedzieć nie sposób. *Źle mi z tym piątym miejscem, chłopcze.*

Krigore: No dobra, to jakiś błąd w Matriksie, że ten tytuł jest tak nisko. No ale vox populi zdecydował. Dla mnie to jednak drugi tytuł w tym roku i gra, którą trzeba zobaczyć – nawet kosztem RDR-a II. Choćby dlatego, że ma lepszy, unikatowy klimat, a i sama akcja zwyczajnie miażdży. Pozycja obowiązkowa!

Allor: Drugi w tym roku świetny exclusive Sony – i podobnie jak to już się parę razy przewinęło, uważam, że powinien być wyżej.



04 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Ninho: To gra wyjątkowa z wielu względów. Historia Kassandry obroniłaby się sama, bez dodawania do niej elementów asasyńskich. Starożytna Grecja i jej ogrom zachwycają, a jak już człowiek znajdzie się poza Helladą, natychmiast chce do niej wracać. Liczba możliwości poprowadzenia swojej Odysei jest właściwie niezliczona. Zdarzają się głupotki gameplayowe, ale nie przeszkadza to we wczuciu się w świat wojen peloponeskich. Tym natomiast, co sprawiło, że uznaję Odyssey za moją grę roku, jest fakt, że choć potrzeba 100 godzin, by naprawdę ją poznać, ani przez chwilę nie czuć znużenia. Asasyn bardzo umiejętnie dodaje do zabawy kolejne elementy i wraz z rozwojem fabuły można odnieść wrażenie, że do końca podróży coraz dalej.

Papkin: Głupio zrobiliśmy (my, Papkin), przyklejając Odysei brzydką łatkę „reskina Origins". Po premierze wyszło bowiem, że to w pełni autonomiczna odsłona, najdłuższa w historii marki, najbardziej erpegowa, osadzona w jednym z najbardziej interesujących okresów w historii i najlepiej zresearchowana. (Wypowiedź zawiera lokowanie „Naj", nowoczesnego i eleganckiego dwutygodnika poradnikowego dla kobiet. Wydawnictwo Bauer, cena 2,99 zł).

enki: Tę „najdłuższość" odczuwam właśnie na własnej skórze, po 40 godzinach gry mając do odkrycia jeszcze ponad połowę mapy Grecji oraz płytę z Just Cause 4 wyrywającą się z pudełka, gdy tylko padnie na nią mój wzrok. Odyssey to w moim osobistym odczuciu o tyle mocarne osiągnięcie, że wreszcie, po pięciu latach nieudanych prób, przyciągnęło mnie na powrót do świata asasynów.

Berlin: Najlepszy Assassin's Creed. Mam nadzieję, że Ubisoft nie zrezygnuje z obranej w tej odsłonie ścieżki i – chociaż przed Francuzami jeszcze długa droga – za parę lat ta seria stanie się ekstremalnie wysokobudżetowym erpegiem. Trochę wątpię, że kiedykolwiek pójdą w tę stronę, ale trzymam kciuki, żeby tak się stało.

Allor: To w tej grze spędziłem w 2018 najwięcej czasu – i to wcale nie dlatego, że mi się dłużyła, a wręcz przeciwnie. W dodatku często nie byłem sam. Mimo wysokiego PEGI można starożytną Grecję zwiedzać ze znacznie młodszymi członkami rodziny, wspólnie podziwiając piękno okoliczności przyrody i rozległość ruin. Jedyne, co smuci, to fakt, że podczas grania co pewien czas nachodziły mnie myśli w stylu „skoro Ubisoft potrafi zrobić tak świetnego ekszyn-erpega, to czemu tak bardzo nie poradziło sobie z tym Bioware...?".

Krigore: To niesamowite, jak bardzo Ubisoft opanował tworzenie otwartych światów. Odnoszę wrażenie, że gracze jednak trochę nie doceniają tego wydawcy i wlecze się za nim odium minionych wpadek. Sporo się zmieniło – a Odyssey najlepszym tego dowodem.

OKIEM KRIGORA

Nie będzie dla nikogo niespodzianką, gdy napiszę, że cały czas kaleczę w World of Tanks. Kaleczę – bo gracz ze mnie żaden, a w tytuł Wargamingu w miarę możliwości i czasu gram ze znajomymi, traktując „czołgi" raczej jako zjawisko socjologiczne i pretekst do pogadania z kumplem niż hardkorową grę. Nie zmienia to jednak faktu, ze stuknął nam już szósty rok, a World of Tanks dalej mnie nie nudzi i cały czas jest w topce najczęściej uruchamianych aplikacji na moim komputerze. Bardzo dobrze bawiłem się też przy Shadow of the Tomb Raider – trzeba jednak przyznać, że nowej jakości tu nie było. Raczej świetnie dopracowana formuła i znane, aczkolwiek rozwinięte sztuczki. Jeśli zaś chodzi o największych nieobecnych w naszym zestawieniu, to muszę tu wymienić Pillars of Eternity II. To chyba najbardziej niedoceniony tytuł tego roku. Wymaga jednak mnóstwa, mnóstwa czasu, a i formuła klasycznego RPG – jak podejrzewam – nie trafia dziś do każdego. Przyznaję też bez bicia: sam jeszcze jej nie skończyłem – ale nie zmienia to faktu, że całym sercem będę jej bronił i ją polecał.

03 ROZCZAROWANIE

DETROIT: BECOME HUMAN

Papkin: Quantic Dream ma kontakty w fabryce snów, najlepsze we Francji studio motion capture, namiary na dobrych, nieogranych kompozytorów, własny silnik i finansowe wsparcie Sony. Nie ma natomiast dobrego reżysera i scenarzysty. David Cage stworzył nieprzekonujące interaktywne kino, które pożarłby pierwszy lepszy filmoznawca. Jego scenariusz imponuje wielością odnóg, ale tej pieczołowicie rozpisanej struktury nie wypełnia żadna treść. Dwa miliony sprzedanych egzemplarzy Detroit: Become Human sugerują, że „Król Słońce", jak tytułują Cage'a współpracownicy (z którymi ów się zresztą w minionym roku sądził), pozostanie u steru. Szkoda, bo ten okręt i ta załoga naprawdę zasługują na lepszego kapitana.

Smuggler: O Michale Korybucie Wiśniowieckim jeden z historyków napisał, że znał perfekcyjnie pięć języków – ale w żadnym nie miał nic ciekawego do powiedzenia. To samo mógłbym powiedzieć o tej grze – porusza masę problemów, ale żadnego w taki sposób, by wzbudzić prawdziwe emocje.

CormaC: Cage dał nam błahą bajeczkę o robotach, kiedy mógł głośno krzyknąć coś ważnego. Bajeczkę do tego kiepsko napisaną, przekraczającą regularnie granice grafomanii i dziadostwa („My name is Marcus", czyli jak całkowicie spartolić bodaj najmocniejszą scenę w jej ostatnich sekundach), i z niewytłumaczalnymi głupotami fabularnymi. Najbardziej absurdalnym dowodem na to, że autor kompletnie nie zrozumiał przesłania własnego dzieła, jest fakt, że po „uwolnieniu" androidki z menu głównego gracz może kupić sobie nową. Ironia rechotała tak, że rozprysła się na ściany, a Cage i tak jej nie zauważył. ALE... Jeśli przymknie się oko na szeroko pojętą płyciznę Detroit i nie analizuje się fabuły pod kątem logiki, dostaje się interaktywny film bardzo sprawnie wyreżyserowany, wciągający, z dobrze dostrojonym tempem i zadziwiająco dużym wpływem gracza na przebieg opowieści. Od odbiorcy zależy, czy to dla niego „tylko tyle", czy „aż tyle".

Krigore: A w Australii to rolplej roku. Komuś chyba kangur na głowę upadł.

Allor: Może ktoś źle odczytał kategorię, bo do góry nogami była?

03

SUBNAUTICA

Monk: Jak nie znoszę survivali, tak Subnautikę kocham. Może za singlowość, a może za to, jak autorzy w genialny sposób nas przez ten wodny świat prowadzą. Brakuje natrętnych podpowiedzi, za to są wskazówki w otoczeniu, które pozwalają stopniowo odkryć porażającą prawdę o tym, co się na planecie 4546B dzieje i czemu nasz prom kosmiczny się na niej rozbił. Crafting naprawdę cieszy i gdy w końcu zbudowałem potężną łódź podwodną, puchłem z dumy. Ale zaraz znów przypomniałem sobie o swojej maleńkości, bo do ciasnych jaskiń kolos nie wpłynie, więc i tak trzeba wyjść do nich w skafandrze. A tam nie dość, że ciemno, to jeszcze zaraz coś próbuje nas zjeść – gdy nagle w mroku rozlegał się ryk reapera, parę razy autentycznie wrzasnąłem ze strachu.

Papkin: Już cztery lata temu Subnautica wywróciła moje myślenie o wczesnym dostępie. Z dwóch przyczyn: a) bo była naprawdę kompletna, b) bo była singlowowym survivalem, w dodatku osadzonym w głębinach. Stanowiła wówczas udaną odtrutkę na każde DayZ, Rusta, Unturned, Just Survive, 7 Days to Die i The War Z, które to musiałem zaliczać z zawodowego obowiązku. Na przestwór pełnej wersji dopiero wpłynąłem, ale już wiem, że żadna z gier nie pozwoliła mi tak bardzo poczuć się odkrywcą nowego świata.

enki: Geniusz tej produkcji leży zarówno w niezwykle mądrym podejściu do inteligencji gracza, jak i w subtelnie, a zarazem znakomicie zaprojektowanej fabule. Oba elementy składają się na niezwykle rzadkie osiągnięcie: to sandbox, który zamiast trzymać gracza za rękę prowadzi go za mózg. Zamiast ryby daje mu wędkę. Pokazuje przestwór pięknego, rozległego podwodnego świata i mówi: żyj i odkrywaj.

DaeL: Dołączam się nie tylko do „ochów" i „achów", ale również do wyrazów zaskoczenia. Subnautica w wersji early access była wprawdzie dostępna już od lat, ale sięgnąłem po grę dopiero po jej oficjalnej premierze i długo nie mogłem się pozbierać. Jak dla mnie to niespodzianka roku. Jeden z najlepiej dopracowanych survivali oraz wielki pożeracz czasu. Już po kilku godzinach zawładnie waszymi myślami. Kolorowe, słoneczne płycizny będą powracać w marzeniach sennych... a najgłębsze otchłanie – w koszmarach. Ahoj, przygodo!

Szoki: Znacie temat poruszany rzadziej niż swobodna eksploracja obcych podwodnych światów? Marzyłem o takiej grze, odkąd skończyłem 12 lat, i byłem już gotów uwierzyć, że nigdy się go nie doczekam. Gdy dla większości Subnautica i jej różnorodne ekosystemy, bogactwo zadziwiających form życia oraz czekające na odkrycie sekrety to „zaledwie" miła niespodzianka, dla mnie sam fakt istnienia tej gry stanowi jeden z najfajniejszych prezentów, jakie dostałem. A w dodatku jest lepsza, niż sobie wyobrażałem.

Smuggler: Specjalnym fanem survivali nie jestem, ale w grę – nomen omen – wsiąkłem. I fajny setting, i niezwykły podwodny świat, a do tego jeszcze niby sandbox, a ma bardzo fajną fabułę, która potrafi wciągnąć niczym wir. Bardzo miłe zaskoczenie. W sumie zagrałem tylko dlatego, że podobała mi się recenzja enkiego... I dlatego warto czytać recenzje w CDA.

OKIEM **EUGENIUSZA SIEKIERY**

W moim przypadku miniony rok sponsorowały literki S, O, N oraz Y. Nie dość, że japoński gigant „umie w gry" i ma na wyłączność najlepsze studia świata, to w dodatku wyciąga wnioski z przeszłości i nie popełnia starych błędów. Dzięki temu konkurencja z Microsoftu została już tak daleko w tyle, że nie widać jej nawet we wstecznym lusterku, a na dysku czarnuli zagościły diamenty najwyższej próby – God of War, Spider-Man, Yakuza 6 czy odświeżony Shadow of the Colossus. Niestety obowiązki zawodowe sprawiły, że kupka wstydu urosła jeszcze bardziej, więc wiele hitów minionego roku nadal czeka na swoją kolej. Red Dead Redemption II, Far Cry 5, najnowszy Tomb Raider czy Assassin's Creed wciąż przede mną, a to tylko wierzchołek góry lodowej. Z drugiej strony kiedy mam to wszystko ograć, skoro mapa w ETS2 wciąż ma przede mną tajemnice, a wraz z recenzowanym właśnie dodatkiem pojawiło się ich jeszcze więcej?

OKIEM **NINHO**

Ja się rozpisywać nie będę, podrzucę jedynie własną krótką listę.

Gra roku: Assassin's Creed: Odyssey
Sportowa gra roku: PES 2019
Najlepsza gra na PS4: God of War
Najlepsza gra na PC (czyli najlepsza z tych, których producentów nie było stać na konwersję na konsole): Frostpunk
Najlepsza gra VR: Astro Bot: Rescue Mission
Najlepsza Yakuza: jeszcze przede mną
Najbardziej mieszane uczucia: Red Dead Redemption II, bo boję się zagrać w dzieło Rockstara. Bo powolne, bo zbyt realistyczne, bo zbyt... fajne. A już Asasyn zabrał mi 100 godzin życia. Wystarczy.

OKIEM **SMUGGLERA**

Na tak: Assassin's Creed Odyssey, Subnautica, Kingdom Come: Deliverance, Project Warlock.

Na nie: Fallout 76, Kingdom Come: Deliverance (tak, jest u mnie po obu stronach), Jagged Alliance: Rage! (niestety...), Pillars of Eternity II (nie poczułem żadnej chemii), zadymka wokół Battlefielda V, ekspansja loot boksów, brak singla w nowym Call of Duty, PlayStation Classic.

Refleksja: Generalnie w minionym roku nie pojawiło się nic, co by mi z hukiem urwało głowę, a działo się w branży wiele rzeczy niefajnych i perspektywicznie niepokojących. Dla mnie osobiście był on też – z wielu powodów – taki sobie, oględnie mówiąc, choć naprawdę nie będę narzekał, bo mogło być dużo, dużo gorzej.

02

RED DEAD REDEMPTION II

enki: Dwa tygodnie, które spędziłem z RDR-em II przed napisaniem recenzji, naznaczone były szaleństwem, grozą, wyczerpaniem i szarganiem pewnego tabu, jakim jest spokojne zanurzanie się w świat tej niespiesznej gry. Minął ponad miesiąc, a wnioski i refleksje, niezawarte w tekście, wciąż wpadają mi do głowy. O najbogatszym otwartym świecie, jaki kojarzę. O tym, że jest to opowieść nie tyle o Arthurze Morganie, ile o Dutchu, bo to rozwój jego postaci jest tutaj najwyraźniejszy. O tym wreszcie, że jest pewna górna granica ilości treści, którą warto wrzucać do gry, i że w tym kontekście cały rozdział piąty powinno się zostawić na desce kreślarskiej, co najwyżej dokładając go jako ciekawostkę do jakiegoś filmu dokumentalnego, który Red Dead Redemption II zdecydowanie się należy.

CormaC: Jako całokształt RDR2 to niesamowite osiągnięcie, w którym naprawdę widać krew i pot wylane przez Gwiazdy Rocka w ciągu ośmiu lat produkcji. To jeden z tych rzadkich tytułów, które przesuwają granice i pozwalają spojrzeć w przyszłość branży. Z drugiej strony rozumiem rozczarowanie tych, którzy narzekają, że „w grze nic się nie dzieje". (A także to, że w naszym zestawieniu wyprzedziła ją produkcja o wiele przystępniejsza i „natychmiastowo zarąbista"). Rzeczywiście jest powolna, ale mnie akurat to nie przeszkadza. Ba, pasuje mi ta niespieszność, bo nie oczekiwałem, że będę mógł nabijać mnożniki punktów, akrobatycznie eksterminując co kwadransik populację miasteczka.

Szoki: Najlepsza na rynku produkcja o kowbojach i rewolwerowcach zajęła szlachetne drugie miejsce, skaczący po dachach Pajęczak zaś na metę dociera ledwie dziesiąty od końca! Żarty żartami, ale wynik ten ma swoje uzasadnienie. Chociaż RDR2 bije „jedynkę" na głowę pod każdym względem, a opadająca mi na widok niektórych lokacji szczena nieźle potłukła salonowe panele, to do efektu WOW!, który wywołał swego czasu oryginał, trochę tu jednak zabrakło. Czy dlatego, że gra jest prequelem, więc dobrze wiem, na czym skończą się wielkie plany Dutcha, a to w efekcie negatywnie działa na fabularne zwroty akcji? Może. Ale i tak nie przestanę w nią grać dopóty, dopóki wciąż jest coś do odkrycia lub zrobienia. Choćby i złowienie rekordowej ryby.

Allor: Z jednej strony szkoda, że RDR2 wskoczył dopiero na drugie miejsce, z drugiej – mam nadzieję, że inni twórcy nie pójdą w ślady Rockstara i nie zaczną robić tak powolnych gier. No i że nikt inny nie dojdzie do wniosku, że półsekundowy lag to na konsolach rzecz równie normalna, co 30 fps-ów.

OKIEM ENKIEGO

Moją grą roku, zaskakując mnie przy tym całkowicie, została Subnautica, którą szczęśliwie udostępniono za darmo w Epic Games Store, aby i reszta narodu graczy mogła doświadczyć jej niesamowitości. Nie spodziewałem się również tak wielkiego zalewu taktycznych turówek, wśród których wypada wymienić BattleTecha, Phantom Doctrine, Into the Breach, Warhammera 40,000: Mechanicus i Pit People. Ta ostatnia doskonała jest również w co-opie, a skoro o nim mowa, znakomitą robotę zrobiło w tym roku także A Way Out. Jeśli jednak miałbym wskazać grę, przy której spędziłem najwięcej czasu, byłoby to... Slay the Spire – jak dla mnie murowany kandydat do pierwszej dziesiątki w przyszłym roku, gdy już opuści wczesny dostęp.

02

ROZCZAROWANIE

GRY TELLTALE GAMES

Szoki: Okazuje się, że tworzenie na kosztownych licencjach interaktywnych filmów, które można sobie obejrzeć na YouTubie, nie było dobrym modelem biznesowym. Jednak rozczarowaniem znacznie większym od wtórności produkcji Telltale był sposób, w jaki studio się zamknęło. Na lodzie pozostawiono nie tylko graczy, ale przede wszystkim pracowników, z których większość dowiedziała się o „restrukturyzacji" (czyli o tym, że są zwolnieni i mają 30 minut na opuszczenie budynku) w tym samym dniu, co my. Czarę goryczy dopełnił fakt, że niektóre osoby zatrudniono dosłownie kilka tygodni, a nawet dni (!!!) wcześniej, gdy góra już od dawna planowała zwinięcie interesu. Byli wśród nich tacy, co goniąc za swą wymarzoną pracą, dosłownie rzucili wszystko i przeprowadzili się na drugi koniec USA. W efekcie skończyli bez wypłaty i z toną rachunków na głowie.

Papkin: Zaliczając w ciągu nieco ponad roku Minecrafta (sezon drugi), Batmana (sezon drugi) i The Walking Dead (sezon czwarty), miałem świadomość, że obserwuję studio, które odcinek po odcinku kopie sobie mogiłę (zgon słusznie przewidywałem zresztą felietonem w CDA 06/2018). Choć boleję nad losem zwolnionych (bez odpraw!) pracowników, cieszę się, że fabryczna produkcja wyrobów przygodówkopodobnych spotkała się wreszcie z rynkową weryfikacją. Telltale Games słusznie zapracowało sobie na tytuł największych – że nawiążę do plebiscytu na młodzieżowe słowo roku – dzbanów AD 2018.

enki: Znamiennym jest, że niemalże imiennik Telltale, czyli TT Games, z uporem od lat bije od sztancy kolejne części serii Lego. I jakoś jeszcze się trzyma. Widzę w tym przede wszystkim smutną konstatację, że w obecnym klimacie z serii gier narracyjnych bicza nie ukręcisz.

DaeL: Ile razy można nabrać się na tę samą sztuczkę? The Walking Dead nas oczarowało, ale gdy tylko rozgryźliśmy tajemnicę kryjącą się za systemem decyzji (że tak naprawdę nie mają znaczenia), cała magia gdzieś się ulotniła. A jednak studio dalej brnęło w odcinanie kuponów od sukcesu z 2012 roku, coraz bardziej zniechęcając odbiorców. Szkoda, że szefostwu nie wyświetlił się przed oczami napis „Gracze to zapamiętają".

Krigore: Trochę się nie zgadzam. Wystarczy z ich gier wybrać coś, co naprawdę cię kręci, i sobie dawkować. Przecież podobną sytuację na dobrą sprawę mamy z seriami Call of Duty czy Far Cry, a jakoś się sprzedają. Moim zdaniem studio nie tyle miało pecha i poległo na rzemieślniczym klepaniu, co raczej zawiódł zarząd.

Allor: Dokładnie! To nie gry były największym rozczarowaniem, a to, w jaki sposób firma ostatecznie się zwinęła. I jak na dramat pracujących w niej ludzi zareagowali niektórzy gracze.

01 SPIDER-MAN

Papkin: Przejście Spider-Mana może (za HowLongToBeat) zająć od 16 do 31 godzin. Zwracam na to uwagę, bo jego developerom udała się niełatwa sztuka zaprojektowania względnie kompaktowego sandboksa. W epoce rozdymania piaskownic powtarzalnymi sidequestami dzięki takiemu właśnie czasowi rozgrywki Spider-Man znudzić się po prostu nie ma prawa. Insomniac wygrywa jednak nie tylko na tym, ale właściwie na każdym polu. Ich tytuł to udany remiks motywów znanych z komiksów, filmów i animacji. W dodatku jego fabuła zręcznie przypomina, że przydomek „Przyjazny sąsiad" nie wziął się znikąd; w naszym medium to najlepsze prowadzenie postaci superbohatera od... cóż, zawsze. Wreszcie: system poruszania jest tak przyjemny, że stanowi nagrodę sam w sobie.

CormaC: Ta gra zrobiła dla Spider-Mana to samo, co seria Arkham dla Batmana. Złośliwie można byłoby dodać, że nie tylko to samo, ale też tak samo. To jednak nie ma większego znaczenia, bo Insomniac poukładał znajome klocki w ten sposób, że trudno mi się od nich oderwać – a komiksy niespecjalnie mnie interesują (choć w dzieciństwie miałem słabość do TM-Semiców z Pająkiem). Samo śmiganie między drapaczami chmur to doświadczenie momentami ekstatyczne. Każdy, kto ma PS4, musi zagrać, a każdy, kto nie ma, powinien żałować. Marzy mi się sequel z mroczniejszym klimatem („Torment" McFarlane'a!), a jeszcze bardziej – spin-off z Venomem.

enki: Jeżeli sequel, to tylko z resztą Nowego Jorku, bo dzięki temu, jak zaprojektowano świat gry, zdążyłem już z własnej, nieprzymuszonej woli zwiedzić wszystkie zakątki Manhattanu. To sandbox o idealnie dobranej długości i zawartości, fantastyczny punkt startowy dla początkujących kolekcjonerów platyn, a także gra, w której szybka podróż wydaje się mniej komfortowym rozwiązaniem od zwykłego śmigania na miejsce.

Ninho: Zwycięzca, na pierwszy rzut oka, nieoczywisty. Chwalenie kompaktowych sandboksów to chyba znak czasów, ale i ja to rozumiem. Po tym, jak przesiadłem się z rozbuchanego do granic możliwości Assassin's Creed Odyssey, na którego trzeba poświęcić bez mała 100 godzin, doceniłem Spider-Mana. Ta gra to przykład, że czasem mniej znaczy więcej.

Krigore: Pomijając już całą masę zalet wymienionych przez chłopaków wyżej, dorzucę do listy moją osobistą. Miałem niedawno okazję powłóczyć się po Nowym Jorku i teraz bujając się na pajęczynie, przy okazji zwiedzałem te same miejsca. Fajne uczucie. A sama gra – bez wątpienia najlepsza w tym roku. Chyba będę robić platynę.

spikain: Spider-Manowi poświęciłem swoje „Okiem" na dole po lewej, więc wspomnę jedynie, że to nie tylko jedna z moich ulubionych gier tego roku, ale też – a może przede wszystkim – najulubieńszy superbohater. Cieszę się więc z wyniku jak dziecko – konkretnie to dziecko, które lata temu tyle bawiło się figurką Spider-Mana, że całkiem starły się z niej kolory. Teraz nie ma opcji, żeby Insomniac nie stworzył kolejnych odsłon. Czekam!

OKIEM **SPIKAINA**

Moje top 3: Smash, Unavowed i Spider-Man. O pierwszej grze piszę w recenzji, o drugiej – w rubryczce parę stron temu. To co, może pogadamy o Spider-Manie? Po pierwsze: rzadko się zdarza, żeby wysokobudżetowa gra dawała nam tak dużo wolności w kwestii poruszania się po jej świecie. Nie jest to poziom platformówki, gdzie wciśnięcie przycisku oznacza natychmiastową akcję, ale spektakularne przecież animacje w ogóle tu nie przeszkadzają, a zbliżając się do kolejnego wieżowca, mamy zawsze kilka opcji – i wybieramy pomiędzy przyjemnymi i błogimi. Po drugie: żarty bywają naprawdę śmieszne (Papkin do dziś regularnie wspomina o radioaktywnej panterze). Po trzecie: uwielbiam, jak tryb fotograficzny wykorzystuje się w rozgrywce. Po czwarte: niespodzianka, naprawdę dobry polski dubbing! Dałbym dziewiątkę, chyba nawet z plusiorem.

OKIEM **SZOKIEGO**

W 2018 z pasją przemierzałem morskie głębiny w Subnautice, najlepszym survivalu dekady. To jedna z rzadkich gier, które potrafią niemal całkowicie zawładnąć wyobraźnią i do których wraca się nawet w snach. Zauroczył mnie też wyczekiwany latami RDR II, ale z braku czasu wciąż przez niego brnę i prędko go nie ukończę. Jednak tytuł mojej gry roku przypada bezdyskusyjne RimWorldowi. Choć skromny graficznie, skutecznie przykuł mnie do monitora na setki godzin i przypomniał, że przegrywanie też może być fajne. Gdy po kilkunastu godzinach sprawowania pełnej kontroli nad życiem kolonistów narrator AI piąty raz z rzędu obraca wszystko wniwecz, tylko wybitna gra nie zniechęci nas do podjęcia kolejnej próby.

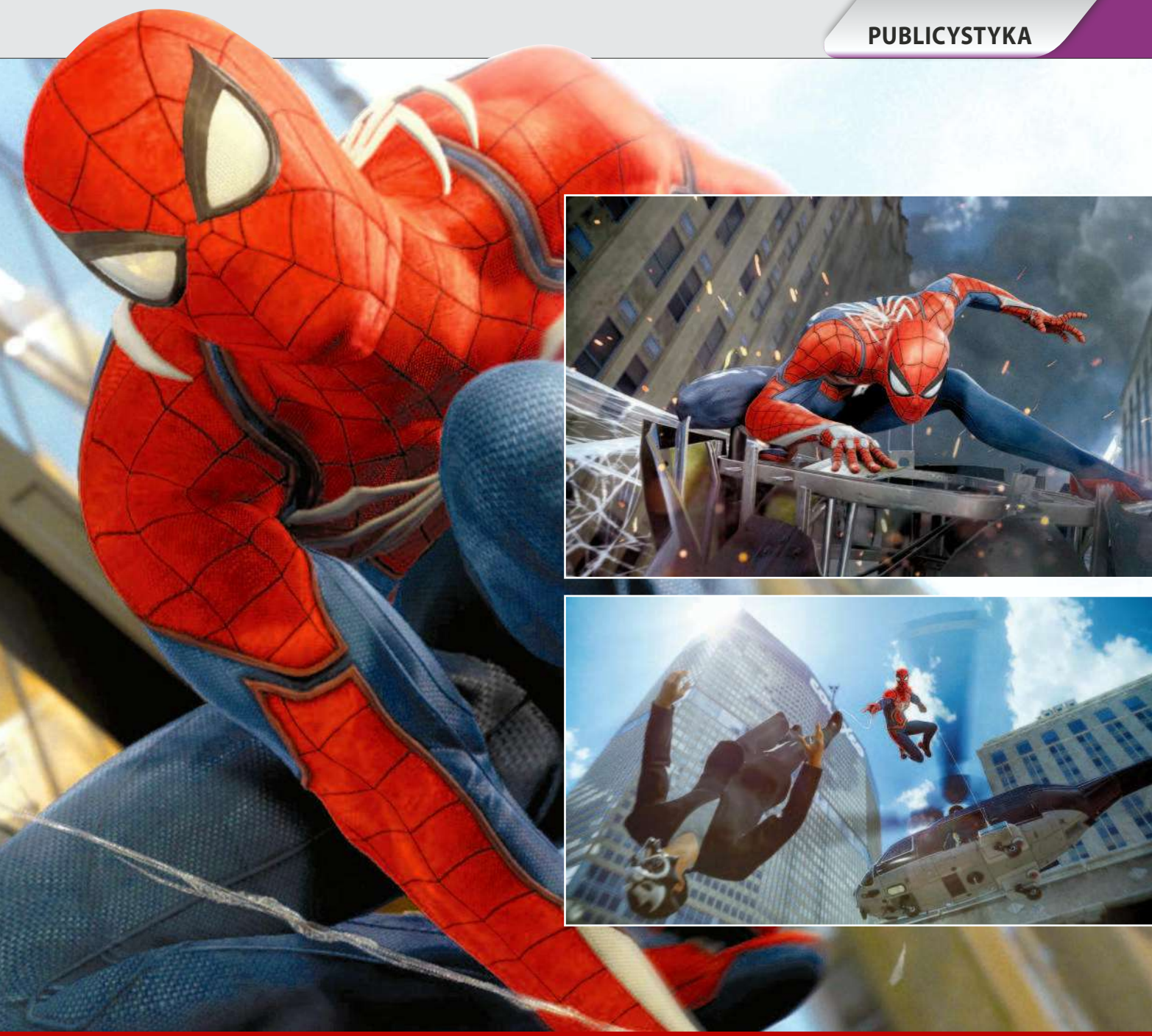
01 ROZCZAROWANIE

FALLOUT 76

Krigore: No nie, znowu muszę o tym pisać – a chciałbym zapomnieć. No, przynajmniej do momentu, kiedy twórcy poprawią Fallouta 76 na tyle, że nie będę musiał się zmuszać do kliknięcia w przycisk „Graj". Nadzieja umiera ostatnia i liczę na cud – w końcu serię bardzo lubię. Ale różowo to nie wygląda, bo kolejne poprawki w istocie są kosmetyką i nawet nie dotykają obszarów, w których gra zawiodła najbardziej.

Papkin: Rozbicie tytułu na dwa człony ma sens – „fall out" znaczy tyle, co „rozejść się"... i dokładnie to sugeruję zrobić. Assety, symbolika i mechanizmy Siedemdziesiątkiszóstki są dobrze znane. Jednak brak fabuły i enpeców nie jest i nie był standardem, a chłodna reakcja mediów (średnia ocen, zależnie od platformy: 49-53%) i szybkie obniżki ceny sugerują, że jeszcze długo się nimi nie staną.

Smuggler: Dla mnie Fallout 76 nie jest rozczarowaniem. Wprost przeciwnie. Bo z góry wiedziałem, że to będzie katastrofa – i się nie zawiodłem. Ba, dostałem nawet więcej, niż liczyłem. Przy okazji chciałbym podziękować producentom za regularną i obfitą dostawę materiału do kolejnych Szpil. Bez was byłoby nam dużo trudniej!



Davy Strange: To, że Fallout 4: Multiplayer nie powinien był nikogo obchodzić, to jedno. Ale żeby wielki wydawca, jakim jest Bethesda, bezwstydnie wydał na świat taką techniczną padakę, to prawdziwa granda. Cóż, najwyraźniej kiedy ktoś na górze powiedział: „dobra, tym razem musimy przejść sami siebie", reszta studia opacznie to zrozumiała. Może nałogowi pre-orderowicze pójdą po rozum do głowy i nie będą więcej kupowali gier w ciemno? Pewnie nie.

CormaC: Dziwna sytuacja, bo byłem pewny, że nawet szympans zrozumie, czego oczekują fani Falloutów, jeżeli wytłumaczy mu się dwa razy.

Mac Abra: Sama idea przeniesienia typowej, kanonicznie wręcz singlowej gry w tryb online była targaniem tygrysa za wąsy. A gdy dodamy spektakularną wręcz liczbę błędów, wtop i marketingowych strzałów w kolano, jakie popełniła Bethesda podczas produkcji i promocji gry, stanie się jasnym, że „rozczarowanie" jest bardzo, bardzo delikatnym określeniem tego, co czuję do Fallouta 76.

Szoki: Widać, że Bethesda desperacko chciała podpiąć się pod ostatnio modny wśród wydawców trend sprzedawania nie gier, lecz usług always online. Efekt już znamy – zrobiony po łebkach sandboks, który oferuje tonę nudnych feczkłestów, kilka ładnych (i bardzo pustych) lokacji, a także sklepik z drogim, kosmetycznym badziewiem. Wszyscy, którzy wciąż gracie: szykujcie się na inwazję mikropłatności, bo stanowią one jedyny powód istnienia tej może i niebrzydkiej, ale pozbawionej treści wydmuszki.

Allor: Miało być super, a tymczasem zamiast kosztującej dwa dolary zbroi dla konia mamy kosztującą dwadzieścia dolarów skórkę na power armor. W płatnej grze. Pełnej błędów i tak pustej, że gracze sami próbują ratować świat, zmieniając się w enpeców. Albo w bossów – no bo ileż razy można walić atomówkami, by móc powalczyć ze smokiem ze Skyrima w nowej skórce? Powiem tak: z jednej strony Bethesdzie udało się już jedno MMO uratować, a TESO jest obecnie jednym z najlepszych tytułów w swoim segmencie. Z drugiej: w F76 tyle rzeczy nie wyszło, że tak naprawdę mam nadzieję, że Wirginia Zachodnia zostanie ostatecznie całkiem zaorana – a następnie zrobiona od zera, tym razem porządnie.

Monk: Odświeżyłem sobie ostatnio „biblię Fallouta", czyli dwieście wygenerowanych przez Chrisa Avellone'a stron traktujących o historii świata pierwszych części, jego bohaterach, lokacjach i przedmiotach. Cóż za wdzięczna inspiracja! Przecież przy takim bogactwie lore'u zbrodnią byłoby osadzenie w tym uniwersum zabugowanego sieciowego survivalu, w którym nie ma bohaterów niezależnych, a ludzie zmuszeni do życia pod ziemią wychodzą na powierzchnię tylko po to, by znów zrzucać sobie na głowy atomówki! Dopóki nikt na taki pomysł nie wpadnie, będę wierzył w tę serię.

Najlepszy shooter

01 **Call of Duty: Black Ops 4**
02 **Far Cry 5**
03 **Battlefield V**

Co tu dużo mówić: w tym roku Battlefield przegrał z Call of Duty. Oznaczona rzymską piątką gra wbrew przedpremierowym kontrowersjom mimo wszystko trafiła na podium. Wyżej nie mogła – twórcy rozwodnili content, cedując sporo map, wyposażenia i trybów na cykl bezpłatnych rozszerzeń. Z perspektywy kilku miesięcy widać, że był to błąd – bo po ograniu zawartości premierowej do nowinek trochę jednak nie chce się wracać. Dla niektórych niespodzianką może być wysoka pozycja kolejnej odsłony cyklu Ubisoftu. Far Cry 5 pod względem technicznym ustępuje w kilku miejscach swym poprzednikom – ale za to nadrabia klimatem. Rzeczywistość amerykańskiej prowincji, buractwo przemieszane z religijnym fanatyzmem i sprawnie zmajstrowany otwarty świat wystarczyły, by gra się spodobała i można było zgubić przy niej długie godziny. Zwycięzca? Bez wątpienia Call of Duty – nawet pomimo faktu, że w tym roku singla w nim nie było. Świetny battle royale w pełni rekompensuje ten fakt. ***[Krigore]***

OKIEM BRANŻY

Paweł Mikołajewski, People Can Fly (Bulletstorm)

Obawiam się, że trudno znaleźć nie tylko dobrego, ale nawet jakiegokolwiek kandydata na listę najlepszych shooterów tego roku. Żyjemy w dobie gier online, w których rezygnuje się z kampanii single player, niezależnie od tego, czy produkcja oparta jest na mechanice PvP, czy PvE. W 2018 r. posucha była tak duża, że wspominki wart jest w zasadzie tylko Far Cry 5. Najnowsza odsłona serii jest zdecydowanie dobrą grą, ale nie stanowi shootera w klasycznym rozumieniu tego słowa. Owszem, strzelania jest sporo, i to bardzo dobrego strzelania, ale wszelakich dodatkowych elementów, począwszy od prowadzenia pojazdów, przez łowienie ryb, na polowaniu skończywszy, mamy tu tyle, że tytuł stał się dla mnie raczej open world sandboksem. Bardziej staroszkolny model miał się lepiej w latach ubiegłych, ze szczególnym uwzględnieniem roku 2016, w którym debiutowały Doom, Titanfall 2 i drugi Shadow Warrior.

Najlepsza gra przygodowa

01 **Unavowed**
02 **Return of the Obra Dinn**
03 **Filary Ziemi**

Zwycięstwo Unavowed jest w pełni zasłużone. Dave Gilbert, który przez prawie dekadę rozwijał cykl Blackwell, potraktował go jako zalążek uniwersum frapującej mikstury formuły point'n'clicka ze szkołą opowiadania historii rodem z erpegów BioWare'u (prosty system tworzenia bohatera, konieczność utrzymywania relacji z towarzyszami, nieliniowość). WadjetEye nie zawiodło również w stałych fragmentach gry: wykorzystaniu Adventure Game Makera, zarejestrowaniu jazzujących saksofonów i wynajęciu znających rzemiosło aktorów głosowych. Oczko niżej, po wcale zażartych dyskusjach, uplasował się Return of the Obra Dinn Lucasa Pope'a. Mechanizm rekonstruowania wspomnień nie jest oczywiście niczym nowym (że wspomnę tylko Murdered: Soul Suspect czy rodzime Zaginięcie Ethana Cartera), ale tu zyskał on sporo niuansów i komplikacji. By poznać (achronologicznie) historię okrętu widmo, należy uzbroić się w spostrzegawczość, cierpliwość, logikę i precyzję intelektualną. Ozdobą tytułu jest również monochromatyczna oprawa rodem z Macintosha. Podium uzupełniają Filary Ziemi, czyli kolejny dowód na plastyczność Daedalic Entertainment. Ośmiusetstronicową powieść historyczną Folleta zredagowano mądrze, a nienachalne zagadki sprawiły, że grę można zaserwować nawet osobom przygodówkoopornym. ***[Papkin]***

Najlepsza platformówka

01 **Celeste**
02 **Astro Bot: Rescue Mission**
03 **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**

Dobrze to świadczy o tegorocznych platformówkach, że gra Nintendo znalazła się dopiero na trzecim miejscu. Tropical Freeze jest co prawda produkcją genialną, ale to tylko port – a w tym roku graliśmy w niesamowite platformery również dzięki innym wydawcom. Astro Bot: Rescue Mission, kolejny ze względnie niewielu wciąż powodów do zakupu PS VR, udowadnia, że (zupełnie niespodziewanie) gogle wirtualnej rzeczywistości są do tego gatunku wręcz stworzone. Za to Celeste – wydane samodzielnie przez Matt Makes Games – pokazuje, że w podgatunku „Super Meat Boy-like'ów" nie powiedziano jeszcze ani ostatniego, ani przedostatniego słowa. I że platformówka może opowiadać o ważnych tematach – w przypadku Celeste o depresji. Mało tego: poza czołówką znalazło się wiele gier z gatunku, o których nie wypada zapominać: Monster Boy and the Cursed Kingdom, Dead Cells, The Messenger, Yoku's Island Express, Woten... Oj, dobry był to rok! ***[spikain]***

Najlepsze RPG

01 **Pillars of Eternity II**
02 **Assassin's Creed Odyssey**
03 **Wojna krwi: Wiedźmińskie opowieści**
03 **Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country**

Izometryczny erpeg na szczycie nie dziwi, bo Pillars of Eternity II wie, jak należy grać na nostalgii – to współczesna inkarnacja Baldur's Gate'a. Tyle że podszyta piracką podszewką. Obsidian odpowiedział na krytykę „jedynki", ograniczając didaskalia i filozofię w dialogach, a wraz ze żwawiej poprowadzoną fabułą i świeżym, wyspiarskim settingiem zaserwował taktyczną drużynową walkę i karty postaci godne papierowego erpega. W jeszcze prostszej wizualnie Wojnie krwi kart postaci nie ma wcale, ale Redzi dowiedli kunsztu, ujmując potyczki fabularne w ramy bitew karcianych oraz mistrzowsko udźwiękowionymi dialogami. Assassin's Creed Odyssey to już inna liga, jeśli chodzi o budżet, ale rozwinięcie patentów z Origins uczyniło z pięknego, przepastnego świata starożytnej Grecji pełnoprawne RPG – nie tylko z rozwojem postaci, ale i z wyborami decydującymi o losach bohaterów oraz rozmówcami reagującymi na nasze uczynki. I wreszcie mamy rozszerzenie do Xenoblade Chronicles 2 – niby samodzielne, ale stanowiące szczególną gratkę dla posiadaczy podstawki, którzy dzięki bogactwu zadań pobocznych poznają przeszłość bohaterów i świata tego udanego jRPG. ***[Monk]***

Najlepszy remake/remaster

01 **Spyro Reignited Trilogy**
02 **Shadow of the Colossus**
03 **Yakuza 0**

Wbrew pozorom niełatwo jest przygotować dobry remake klasycznego tytułu. Nadmierna ingerencja nie tylko w mechanikę gry, ale również w jej oprawę audiowizualną może stworzyć zupełnie nowy produkt, który zrazi fanów pierwowzoru. Jeśli jednak modyfikacje będą zbyt małe, developer zostanie oskarżony o chciwość i odgrzewanie kotleta. I bądź tu człowieku mądry. Na szczęście kilku mądrych się znalazło. Sega uraczyła pecetowców Yakuzą 0, serwując im bardzo dobry port znakomitej gry. Nie zawiódł też Shadow of the Colossus – zbudowany od zera remake legendarnego tytułu Team Ico. Wędrówka po świecie Kolosów hipnotyzowała w 2018 tak samo jak 13 lat wcześniej. Zwyciężyło jednak Spyro Reignited Trilogy. Gra, która cudownie odświeżyła grafikę, pozostając jednocześnie rozpoznawalną dla fanów 20-letniej serii i dostarczając graczom nieskrępowanej radości. Nie bez powodu tytuł ten przypadł do gustu wszystkim milusińskim. I Papkinowi. ***[DaeL]***

Najlepsza bijatyka

01 **Dragon Ball FighterZ**
02 **Super Smash Bros. Ultimate**
03 **Soulcalibur VI**

Oj, już słyszę, jak wierni fani Nintendo biorą głęboki oddech, aby nas zahukać za niepostawienie najnowszego Smasha na piedestale *(e tam, DBFZ też jest super – dop. spk)*. Tymczasem Dragon Ball FighterZ to nie tylko pierwsza NAPRAWDĘ udana bijatyka z udziałem Goku i spółki, ale także prawdopodobnie najlepsza smoczokulowa gra w ogóle. Przystępna, widowiskowa i prześlicznie animowana, po prostu nie mogła nie zgarnąć złota. Trzecia pozycja dla szóstego i jak zwykle skupionego na machaniu bronią białą Soulcalibura jest jak najbardziej zasłużona, nie tylko ze względu na same pojedynki czy udany gościnny występ Geralta, ale także fantastyczne opcje modyfikacji bądź tworzenia własnych postaci. ***[Szoki]***

Najlepsza Yakuza

01 **Yakuza 0**
02 **Yakuza Kiwami 2**
03 **Yakuza 6: The Song of Life**

NANI?! Zestawienie najlepszych Yakuz narodziło się jako żart w naszym plebiscytowym dokumencie sieciowym, ale że kategoria ta cieszyła się wśród głosujących takim samym zainteresowaniem jak pozostałe – oto ono. Stawce przewodzi Yakuza 0, choć gra załapała się do zestawienia trochę na krzywy ryj, bo w 2018 ukazał się jej pecetowy port (zresztą bardzo dobry). To jednak wydarzenie warte odnotowania, bo to pierwszy szturm cyklu na blaszaki, i to wybitnie udany z wielu powodów. Po pierwsze, gra jest fenomenalna. Pod względem fabuły to jeden z najlepszych tytułów, z jakimi miałem styczność. Po drugie, jest prequelem cyklu, a to idealna okazja na pierwszy raz. Po trzecie, nie należy bać się w tym przypadku japońskości, bo choć jest tu więcej szaleństwa niż w zachodnich grach, nie jest to odlot w kosmos. Yakuza 0 jest absurdalnie dobra, więc wszyscy jednogłośnie wskazaliśmy jej pecetowy port jako lepszy od faktycznie tegorocznych odsłon cyklu – Kiwami 2 (remake'u „dwójki") oraz „szóstki", czyli ostatniego rozdziału historii Kiryu. ***[CormaC]***

Najlepsza gra wyścigowa

01 **Forza Horizon 4**
02 **F1 2018**
03 **Wreckfest**

Wytypowane przez nas najlepsze w tym roku gry wyścigowe to zderzenie trzech zupełnie różnych koncepcji. Mamy czysto arcade'ową Forzę Horizon 4, porażającą liczbą oferowanych samochodów (jest ich blisko pół tysiąca!) i „ficzerem" w postaci zmieniających się na serwerach (co tydzień) pór roku, dzięki którym wirtualna Wielka Brytania wygląda jak wyjęta z późniejszej twórczości Vivaldiego. Oczko niżej znalazło się faworyzujące granie na kierownicy simcade'owe F1 2018, pozwalające walczyć o tysięczne części sekundy na dwudziestu jeden pieczołowicie odwzorowanych torach i kierować najszybszymi maszynami świata. Po czterech latach doczekaliśmy się też w końcu Wreckfesta, oferującego szaleńczą jazdę bez trzymanki (ale koniecznie z zapiętymi pasami!) i beztroskie gięcie blachy na betonowych barierkach. Wybór najlepszego spośród wymienionych tytułów nie jest łatwy, ale werdykt ogółu graczy i naszej redakcji jest zgodny – najwięcej frajdy dały nam wycieczki krajoznawcze w Forzy. ***[davy strange]***

Najlepsza muzyka

01 **Octopath Traveler**
02 **Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country**
03 **The Bard's Tale IV: Barrows Deep**
03 **Celeste**

Ogromne zaskoczenie: Yasunori Nishiki, nieznany szerszemu odbiorcy kompozytor (węższemu w sumie też nie), okazuje się mieć niesamowity talent do taśmowej produkcji pięknych melodii – a przy okazji też melodii smutnych, intrygujących, tych wywołujących niepokój i takich, które zagrzewają do walki. Na potrzeby Octopath Traveler nakomponował ponad 80 utworów – i nie dość, że próżno szukać w nich jakiegokolwiek miernego kawałka, to większość stanowią tu dzieła na poziomie takiego Uematsu czy Sakimoto. I najlepsze jest to, że nie przesadzam. Pisząc to, przeskakuję sobie pomiędzy kolejnymi ścieżkami i przeżywam prawdziwą karuzelę emocji. Od pustynno-noirowego „Sunshade, City of Pleasures", po przypuszczalnie najcieplejszą zimową kompozycję ostatnich lat („Flamesgrace, The Guiding Light"). A gdzieś pomiędzy nimi „Victors Hollow". Oraz oczywiście „Decisive Battle II". I wiele innych. Choć każdej grze na podium wywalczone miejsce się należy, zwycięzca mógł być tylko jeden. ***[spikain]***

Najlepsza gra-usługa

01 **Fortnite**
02 **Gwint: Wiedźmińska gra karciana**
03 **World of Tanks**

W ostatnich miesiącach mogło się wydawać, że Fortnite jest po prostu wszędzie. Absurdalnie popularny survival/ battle royale przyciągnął 200 milionów graczy i był najczęściej streamowaną grą na Twitchu. Pewnego wieczoru dopatrzyłem się nawet przypominających taniec z gry ruchów u stałych bywalców osiedlowego sklepu monopolowego – później okazało się, że po prostu łapali równowagę. U nas też wszędobylski Fortnite został zwycięzcą kategorii „Najlepsza gra-usługa". Uznanie za drugie miejsce należy się zaś Gwintowi, który wyszedł z wersji beta zmieniony nie do poznania. Wiedźmińska karcianka mimo rewolucji w regułach nadal pozostaje bardzo solidną grą taktyczną, a jej model monetyzacji jest zaskakująco rozsądny i nie sięga nam zbyt głęboko do kieszeni. Trzecią lokatę zajęło World of Tanks – w tym roku gra doczekała się wersji 1.0, w której uradowano graczy trzydziestoma nowymi mapami, odświeżoną oprawą audiowizualną i dopieszczoną mechaniką. ***[DaeL]***

Najlepsza polska gra

01 **Frostpunk**
02 **Wojna krwi: Wiedźmińskie opowieści**
03 **Phantom Doctrine**

W tym roku obrodziło w rodzime tytuły, ale na redakcyjnej liście roku powtarzały się wyłącznie trzy – i to one stanęły na podium. Frostpunk, wyśmienita produkcja 11 bit studios, rozłożył konkurencję na łopatki i przekonał nas bijącym z ekranu mrozem, niesamowitą atmosferą, koniecznością podejmowania trudnych decyzji oraz, co najważniejsze, angażującą rozgrywką. Na drugim miejscu uplasowała się Wojna krwi: Wiedźmińskie opowieści (wygląda na to, że czegokolwiek Redzi nie dotkną, zamienia się w złoto... choć jakość niekoniecznie przekłada się na sprzedaż), a na trzecim Phantom Doctrine miksujące taktyczną skradanko-strzelankę z grą detektywistyczną i klimatem zimnej wojny. Pojedyncze głosy oddano na Ancestors i Project Warlock. Inne pozycje, jak My Memory of Us, 60 Parsecs! czy Kursk (ten moim zdaniem bardzo słusznie!), zostały kompletnie pominięte. ***[9kier]***

OKIEM BRANŻY

Dawid Biegun, The Farm 51 (Get Even)

Mimo iż w mijającym roku byliśmy świadkami sporej krytyki w kierunku developerów, którzy przesadzili z liczbą płatnych dodatków, to jednak większości z nich udało się znaleźć złoty środek. Moim zwycięzcą roku 2018 w kategorii gier-usług jest PUBG. Osiągnął to jednak w ostatnim możliwym momencie, wyprzedzając moich całorocznych faworytów. Bardzo rozpieszczani byli w tym roku również fani Fortnite'a oraz Doty 2, jednak to PUBG zaskakiwał najbardziej. Zamknięcie roku nową mapą z bardzo rozbudowaną walką wertykalną to był doskonały wybór! Nie można także zapomnieć o udostępnieniu wersji na PS4 oraz licznych łatkach, które przez cały rok dostarczyły mi mnóstwa mniej lub bardziej pozytywnych emocji. Wrzuceniem do arsenału PUBG-a polskiego karabinka Beryl twórcy skradli moje serce.

Najlepszy tryb multiplayer

01 **Call of Duty: Black Ops 4**
02 **Battlefield V**
03 **A Way Out**

Trudno się dziwić, że zwycięzcą zostało Call of Duty, gdyż battle royale w BO4 jest – w porównaniu do takiego PUBG-a – pozbawiony dłużyzn i bardziej immersyjny. Lepsze są tu też wrażenia z posługiwania się bronią. Battlefield V? Jest dobry, nawet bardzo – zdecydowanie lepszy w sieci niż w singlu, nie dziwi więc i wyższa pozycja w rankingu tytułów dla wielu graczy. Czuć, że i tu twórcy przemyśleli na nowo, jak sprawić, by strzelanie było przyjemne. W porównaniu do wcześniejszych odsłon, a już na pewno odnosząc zabawę w sieci do „elektronicznego" Battlefronta II (no co, ta sama technologia w końcu!), jest po prostu lepiej. Wypuszczanie gry na raty może mierzić, ale z drugiej strony – w sieci cały czas coś się dzięki temu dzieje. Na tle ww. nieco dziwnie prezentuje się A Way Out – ale jeśli ktoś szuka kanapowego co-opa, a nie tradycyjnego łupania, to lepiej w tym roku nie mógł trafić. Pod tym względem to unikat, którego nie mogło w naszym zestawieniu zabraknąć. ***[Krigore]***

Najlepsza strategia

01 **BattleTech**
02 **Into the Breach**
03 **Phantom Doctrine**

Brązowy medal trafia do detektywistyczno-zimnowojennej gry taktycznej studia CreativeForge, srebrny przyznaliśmy pełnemu mechów i wielkich insektów Into the Breach, czyli drugiej grze twórców FTL: Faster than Light, a złoty, najważniejszy, BattleTechowi. Wiedzieć zresztą musicie, że w pełni zasłużenie, bo za najlepszą strategię 2018 uznała go aż połowa głosujących redaktorów i współpracowników! Zdradzę jeszcze, że zarówno ja, jak i enki głosowaliśmy na prześwietne, przezabawne Pit People, i korzystając z kapki wolnego miejsca, polecę tę dziwaczną grę taktyczną tym, którzy lubią myśleć w co-opie. Wyrażając jednocześnie oburzenie brakiem Cultist Simulatora wśród redakcyjnych głosów. ***[9kier]***

OKIEM BRANŻY

Filip Szeląg, Destructive Creations (Ancestors Legacy)

Podsumowując rok 2018, nie mógłbym nie zacząć od Ancestors Legacy, „RTS-a z wikingami", który miałem przyjemność współtworzyć. Szukającym kosmicznych przygód polecam z kolei BattleTecha, moją grę roku. Znajdziemy w niej syndrom „jeszcze jednej tury", angażującą walkę i strategiczne puzzle w postaci wyposażania mechów. Największym zaskoczeniem roku jest jednak C&C: Rivals. Mimo że byłem jednym z tysięcy gardeł krzyczących #notmyc&c, zszokowało mnie, jak wiele znaczących decyzji na minutę trzeba podjąć w mobilnej formule. To właśnie na telefonie poczułem to, co dziś się prawie nie zdarza – jakbym grał w jednego ze „starożytnych" RTS-ów. A to najlepsza rekomendacja, jaką mogę dać.

Najlepsza grafika

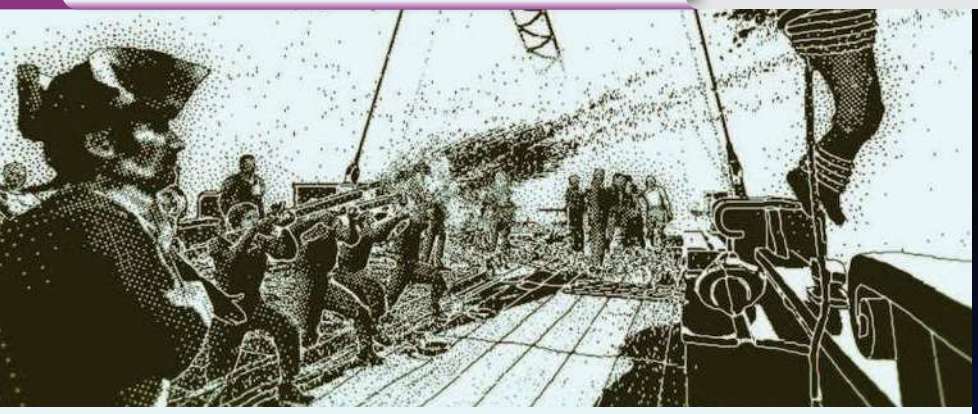
01 **Red Dead Redemption II**
02 **God of War**
03 **Spider-Man**

W 2018 najpiękniej grało się na PlayStation 4 – w dwa z trzech tytułów w naszym top 3 zagracie tylko na konsoli Sony. Pierwszym z nich jest Spider-Man, który wprawdzie wzbudził tuż przed premierą sporo kontrowersji, bo czujni gracze dopatrzyli się znikających pomiędzy kolejnymi gameplayami kałuż, ale ostatecznie okazało się, że żadnego downgrade'u nie było. Insomniac doskonale odwzorowywał to, co w grach o Pająku najważniejsze – płynność i szybkość ruchu. Pod względem graficznym nie zawiódł też drugi exclusive PS4 – God of War. Powrót do świata bogów miał tym razem większy ciężar gatunkowy, a opowiadana historia była bardziej osobista, ale grafika nie straciła nic ze swojej magii, którą w dodatku przedstawiono w jednym długim ujęciu. Zwycięzca mógł być wszakże tylko jeden. Red Dead Redemption II, czyli Dziki Zachód widziany oczami (lub zza pleców) Arthura Morgana. W swojej recenzji enki nazwał RDR II najpiękniejszą grą w historii. Podziwiając malownicze pejzaże fikcyjnej wersji Ameryki, a jednocześnie chłonąc szczegóły odwzorowane z obłędnym wręcz pietyzmem, trudno się nie zgodzić. ***[DaeL]***

OKIEM BRANŻY

Aleksander Kauch, 11 bit studios (Frostpunk)

W pierwszej kolejności należy wymienić Red Dead Redemption II – za przywiązanie do szczegółów i niepowtarzalną atmosferę. Dead Cells przypomniał, że dobre piksele są dobre, a remaster Shadow of the Colossus – jak wiele znaczy klimat w oprawie graficznej. Warhammer: Vermintide 2 zaskoczył natomiast jakością i rozmachem przy mniejszym od gier AAA budżecie. Nie można oczywiście pominąć obłędnie wyglądających blockbusterów pokroju God of Wara czy Forzy Horizon 4.



Najlepszy projekt artystyczny

01 **Return of the Obra Dinn**
02 **Octopath Traveler**
03 **Dragon Ball FighterZ**

To ta fajniejsza z dwóch kategorii, w których doceniamy wygląd gier. Zaawansowanie techniczne bywa w niej środkiem, ale nigdy celem samym w sobie. Chodzi o te gry, które dzięki odważnemu i/lub nietypowemu kierunkowi artystycznemu wyglądają wyjątkowo – tak, że da się je rozpoznać już po ułamku sekundy. Nic więc dziwnego, że wszystkie trzy pozycje na podium objęte zostały przez produkcje zupełnie różne. Return of the Obra Dinn udowodniło, że monochromatyzm w trzech wymiarach może nie tylko nie przeszkadzać, ale wręcz pomagać rozgrywce. Octopath Traveler w zgrabny sposób połączyło szesnastobitowe sprite'y ze współczesnymi efektami, oświetleniem czy choćby realistyczną wodą. Dragon Ball FighterZ zaś perfekcyjnie udaje anime – mimo że zbudowane zostało z trójwymiarowych modeli. Trzymam kciuki, żeby duzi wydawcy coraz częściej decydowali się na takie zabiegi. Precz z szaroburą nudą! ***[spikain]***

OKIEM BRANŻY

Barbara Kciuk, Bloober Team (Observer)

W 2018 pod względem grafiki prawdziwy popis możliwości technicznych dały Detroit: Become Human i Red Dead Redemption II. Ale fotorealizm to tylko jedna z możliwych ścieżek. Inną jest artystyczna stylizacja, której efekty mogą robić nie mniejsze wrażenie niż najlepiej wyrenderowane modele. Jednym z najciekawszych przykładów jest zdecydowanie Return of the Obra Dinn, który monochromatycznym stylem graficznym nawiązuje do skromnych możliwości pierwszych komputerów z serii Macintosh. W zupełnie innym kierunku poszła platformówka Gris, w której każdy poziom wygląda jak malowany akwarelami obraz. Ciekawie prezentuje się także The Gardens Between, pełne pastelowych kolorów i fantastycznych miejsc. Fani niemożliwych figur powinni się także zainteresować nadchodzącym Manifold Garden, którego akcja rozgrywa się w przestrzeni nieeuklidesowej. To oczywiście nie wszystkie przykłady ciekawych projektów, ale ich niezwykła pomysłowość każe się zastanawiać, czym zaskoczy nas 2019.

Najlepsza gra VR

01 **Astro Bot: Rescue Mission**
02 **Beat Saber**
03 **Tetris Effect**

Wprawdzie problemem grania w wirtualnej rzeczywistości wciąż pozostaje okablowanie, które bardzo uprzykrza zabawę, ale za to w 2018 roku pojawiło się kilka gier VR-owych, które nie powodowały po kilkudziesięciu minutach bólu głowy. Nie chodzi tu tylko o dosłowne boleści (i nudności) związane nierozłącznie z obcowaniem z tą technologią, lecz głównie o jakość. Zwycięzca kategorii, Astro Bot, to bowiem platformówka. Bardzo ładna, kolorowa – ale przede wszystkim jest to pełnoprawna produkcja, która obroniłaby się nawet bez gogli rzeczywistości wirtualnej. Oczko niżej uplasował się Beat Saber, gra rytmiczna, która pozwala na niszczenie mieczami świetlnymi mknących ku nam bloków – niby nic, a frajdy w tym co niemiara. Podobnie jak w Tetris Effect – niby zwykły Tetris, a jednak VR dodaje rozgrywce sporo... głębi. Przy okazji: to niesamowite doświadczenie wizualne. O podium otarło się kilka innych produkcji, chociażby VR-owe Borderlands 2 czy Déraciné autorstwa FromSoftware. ***[Ninho]***

Najlepsza gra ekonomiczna

01 **Frostpunk**
02 **RimWorld**
03 **Two Point Hospital**

Ten rok nie rozpieszczał fanów budowania i zarządzania gotówką, ale tam, gdzie gatunek postawił stopę, wyrosły piękne i różnorodne pnącza. A także kryształy lodu, których przy -80 stopniach i śnieżycy w ostatnim mieście na ziemi Frostpunka mieliśmy aż za dużo. 11 bit studios robi coraz lepszą robotę! Z RimWorldem znamy się od lat i jego obecność w tym zestawieniu po oficjalnej premierze była czystą formalnością. To jest właśnie ta gra, której udało się oddać złożoność legendarnego Dwarf Fortress w bardzo przystępnej formie. Z kolei Two Point Hospital stanowi nie tylko bardzo sprawnie zbudowany tycoon i świetny hołd dla klasyka, ale też rzadki i cenny przejaw dobrego humoru w grach, którego wszystkim nam życzę z tego miejsca jeszcze więcej. ***[enki]***

OKIEM BRANŻY

Patryk Pietraszkiewicz, Kraken Unleashed (Crossroads Inn)

Rok 2018 stoi dobrymi symulatorami szpitali. Two Point Hospital, duchowy następca sławnego Theme Hospital, z którego wyciągnięto wszystko, co najlepsze (w tym charakterystyczny humor), przystosował gatunek do dzisiejszych standardów. Inne podejście, ale niekoniecznie gorsze, mieli twórcy Project Hospital, w którym postawiono na większy realizm, nie tracąc nic z przyjemności zarządzania placówką zdrowia. Jednak okazji do nostalgicznych powrotów mieliśmy więcej. Parkitect to wciągający symulator zarządzania parkiem rozrywki, na jaki czekałem od dawna. A jeśli dodamy do puli dinozaury, otrzymamy również udane Jurassic World Evolution. Ciekawą alternatywą dla klasycznych city builderów okazał się rodzimy Frostpunk, rozbudowa miasta polana sosem trudnych moralnych wyborów i gęstym lodowym klimatem.

Najlepsza gra na XBO

01 **Forza Horizon 4**
02 **Sea of Thieves**
03 **State of Decay 2**

Pierwsze miejsce nie powinno budzić żadnych wątpliwości. Forza Horizon to od lat najlepsze wyścigi samochodowe z otwartym światem, a tegoroczna wersja do sprawdzonej formuły dodała zarówno zmienne pory roku (tak, mają wpływ nie tylko na wygląd świata, ale także dostępne dla graczy lokacje czy fizykę jazdy), jak i opcję włączenia 60 fps-ów. Dostępna jest ona wprawdzie jedynie dla posiadaczy Xboksa One X, ale i tak kudos dla twórców. Przy okazji dobrze wróży to na przyszłość, potwierdzając, że dla Microsoftu granie w 60 fps-ach faktycznie ma znaczenie. A skoro już zebrało mi się na dygresje, warto dodać, że tytuły multiplatformowe na Xboksie One X wyglądają zauważalnie lepiej niż u konkurencji – i to z Red Dead Redemption II oraz Assassin's Creed Odyssey na czele (a z kolei na Xboksie One S – najgorzej). To o tyle istotne, że pozostałe dwa „exclusive'y" (w cudzysłowie, bo wszystkie trzy tytuły dostępne są również na pecetach z Windowsem 10) są już tylko dobre i w zestawieniu najlepszych gier roku zajęły bardzo odległe miejsca. ***[Allor]***

Najlepsza gra na PC

01 **BattleTech**
02 **Frostpunk**
03 **Unavowed**

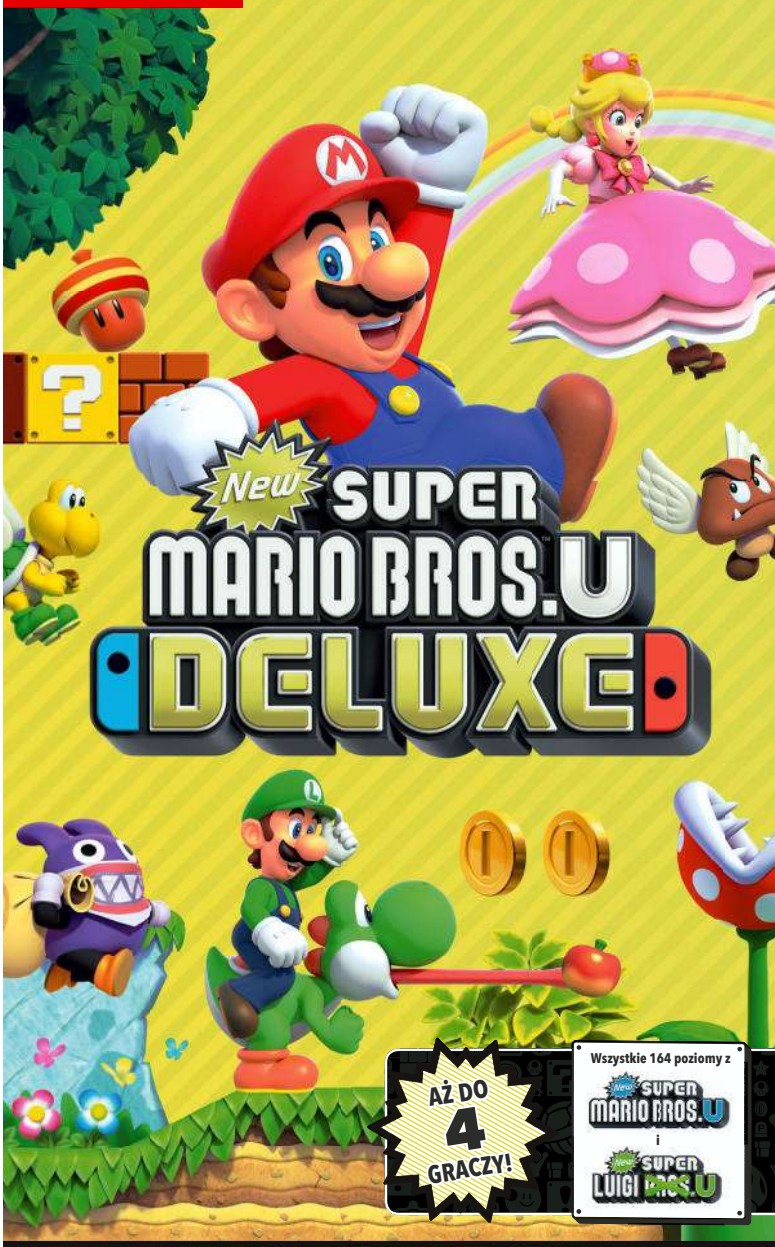
Dawno nie uświadczyliśmy tak udanego XCOM-opodobnego tytułu, jak BattleTech. MechWarriorzy zmietli konkurencję potęgą swych dział, bezbłędnie dobraną taktyką i ogromem możliwych konfiguracji wielkich robotów. Na drugą pozycję wskoczył Frostpunk, który najpierw przykuł naszą uwagę unikalną – i bardzo mroźną – wizją końca cywilizacji, by następnie oczarować złożonym systemem zarządzania kolonią, z całym szeregiem trudnych decyzji włącznie. Kac moralny gwarantowany. Trzecie miejsce przypadło „paranormalnej" przygodówce Unavowed, która złożonością swej nieliniowej fabuły przyprawić może o zazdrość niejednego erpega. Kto to widział, żeby historia w grze point'n'click toczyła się całkiem inaczej nie tylko zależnie od tego, który z dostępnych zawodów wybraliśmy dla głównej postaci, ale także ze względu na zabranych ze sobą towarzyszy? Dorzućmy do tego ciekawe, acz nieprzekombinowane zagadki, a otrzymamy jedno z najmilszych zaskoczeń tego roku. ***[Szoki]***

NINTENDO SWITCH

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

3



WIECZNIE ŻYWE, KLASYCZNE SUPER MARIO KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK!

(SPRZEDAWANE ODDZIELNIE)

© 2012 – 2018 Nintendo.

11 STYCZNIA

CONQUEST ENTERTAINMENT www.nintendo.pl

Najlepsza gra action adventure

01 **Spider-Man**
02 **Red Dead Redemption II**
03 **God of War**

W tym roku podium całkowicie zdominowała wielka trójca w osobach: Pajączek, Kowboj i Bóg Wojny... a potem długo, długo nic. Nie bez powodu, bo gry z ich udziałem nie tylko pozwalają przeżyć fantastyczne przygody, ale też błyszczą dopracowaną mechaniką, ciekawą fabułą, piękną grafiką i bogactwem wirtualnych światów. I choć Spider-Man ostatecznie pokonał swych bardzo mocnych konkurentów, to tak naprawdę wygrać mógł każdy z nich. Zatem nieważne, czy ostatecznie skusi was rąbanie wrogów na kawałeczki z synem u boku, napady na pociągi i rewolwerowe pojedynki w samo południe, czy huśtanie się na pajęczynie między nowojorskimi drapaczami chmur, bo w każdym przypadku i tak macie zapewnione długie godziny fantastycznej zabawy. Prosimy o więcej tak udanych lat! ***[Szoki]***

Najlepsza gra na Switcha

01 **Super Smash Bros. Ultimate**
02 **Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country**
03 **Octopath Traveler**

Switch żył przez cały niemal rok głównie przerażającym zalewem gier od zewnętrznych wydawców, w tym sporej liczby portów starszych tytułów. W grudniu ukazał się jednak nowy Smash – i, jak widać, namieszał w rankingu. To przede wszystkim świetna gra imprezowa... oraz, choć jej twórca wydaje się od tego odcinać, solidna bijatyka. Rzecz stanowi przygodę dla każdego miłośnika gier – z naciskiem na tych, którzy orientują się w produkcjach japońskich – na wymyślne sposoby nawiązując do dziesiątek różnych serii. To również, co docenią miłośnicy growej muzyki, aplikacja zmieniająca Switcha w odtwarzacz z ponad 900 utworami z rozmaitych cyklów. Czym więc nie jest Smash Ultimate? Wbrew początkowym obawom niektórych – portem z Wii U. Choć pojawiają się tu postacie ze wszystkich poprzednich odsłon serii (a także zupełnie nowe), każdy bohater został w znaczący sposób podrasowany czy przerobiony. Nic więc dziwnego, że w zestawieniu ustąpić musiał nawet świetny samodzielny dodatek do Xenoblade Chronicles 2 oraz audiowizualna orgia w postaci Octopath Traveler – dwa erpegi, przez które nie wypadałoby nie mieć Switcha, nawet gdyby Smash nigdy się nie ukazał. ***[spikain]***

Najlepsza gra na PS4

01 **Spider-Man**
02 **God of War**
03 **Yakuza Kiwami 2**

Pierwotnie zacząłem to podsumowanie tak: „To był świetny rok dla posiadaczy PS4". Po chwili uświadomiłem sobie, że konsoli pomaga przede wszystkim katastrofalna forma Xboksa, bo wielkie exclusive'y Sony miało w zasadzie tylko dwa (tak, pamiętam o Shadow of the Colossus, ale to tylko remake). Faktem jednak jest, że dla God of War i Spider-Mana naprawdę warto mieć Pleja, bo są to gry, które będziemy wymieniać, wspominając po latach epokę PS4. God of War to zresztą ścisła czołówka największych osiągnięć obecnej generacji. O ile po studiu z Santa Monica spodziewałem się jakości osiągalnej dla co najwyżej kilku ekip w branży, to poważnie zaskoczyło mnie to, jak bardzo amazing, spectacular i ultimate jest Spider-Man. Nie jest to tytuł, który wymieniłbym wśród doświadczeń odmieniających życie, ale zrealizowany został mistrzowsko i należy mu się puchar w kategorii „Czysta przyjemność". Dodajmy do tego dwie świetne Yakuzy (Kiwami 2 i „szóstka") i garść znakomitych gier multiplatformowych, w tym niedostępnych na PC (Red Dead! Spyro!), a nie ma wątpliwości, że warto mieć PS4. A może nawet mieć wypada. ***[CormaC]***

Gry roku według czytelników CDA

01 **God of War**
02 **Red Dead Redemption II**
03 **Spider-Man**
04 **Fallout 76** *(doceniamy dowcip – dop. red.)*
05 **Detroit: Become Human**

Dijkstra2013: Ciekawa fabuła, niebanalna stylistyka i ogrom możliwości – oto Subnautica. Jeśli chcieliście kiedyś zbudować własne Rapture, to Subnautica wychodzi wam naprzeciw. Sprawiający frajdę rozwój, klimatyczna oprawa dźwiękowa i niepodrabialny klimat ciągłego wyzwania – wszystko to sprawia, że gra zasługuje jeśli nie na miejsce na podium, to choć wyróżnienie.

Mateusz Kleczewski: Kingdom Come: Deliverance. Gra podchodzi inaczej do standardowych mechanizmów, a choć jest pełna bugów, mimo wszystko opowiada wciągającą historię i bardzo dobrze podchodzi do realiów. Mechanika walk jest trudna, ale jak ją się opanuje, to daje bardzo dużo satysfakcji.

Michal Sobieski: Gdyby tylko była bardziej grywalna w dniu premiery... To pierwsza gra, którą musiałem przechodzić na raty w oczekiwaniu na patche...

Piotr Gołaś: Zaskoczenia nie ma, Rockstar znów to zrobił. Fabularnie Red Dead Redemption II to absolutny top, a i technicznie prawdopodobnie max na obecną generację. Warto było czekać!

Krzysztof Kurek: Nie ukończyłem jeszcze Detroit, ale tytuł wciąga. Doceniam dużo alternatywnych zakończeń, podgląd statystyk, dylematy moralne, popadanie ze skrajności w skrajność (bo z jednej strony roboty wyglądają, zachowują się i mówią jak ludzie, ale z drugiej... to wciąż roboty).

Krystian Kułak: Mój głos idzie na God of Wara, spełnioną ambicję Barloga w temacie narracji. Inteligentne czerpanie z tradycji nordyckich i umiejętne stopniowanie emocji są czymś niezwykle rzadkim w grach w ogóle, a jednocześnie tytuł nie przytłacza liczbą mechanizmów, od początku do końca przyciąga uwagę i nie męczy.

Patryk Bukowski: W końcu dostaliśmy porządną grę o Spider-Manie! Świetne bujanie się na sieci, model walki idealnie pasujący do rozgrywki, wiele sposobów na unieruchomienie przeciwnika...

Karczek Wieprzowy: FORTNAJT!!!!!!!!!11!!!!!!!!!11!!!1!!1!!

SPRAWDŹ SIĘ!

RUSZAJ PO ZDROWIE

UWAGA
BONUS SPECJALNY!
1000 zł!

Wyślij dwa zgłoszenia, a weźmiesz udział w losowaniach 3 nagród: dwóch wybranych oraz **1000 zł!**

JAK GRAĆ? Każda nagroda to oddzielna rozsypanka! Wybierz nagrodę dla siebie, ułóż wyraz z podanych liter i wyślij zgłoszenie o treści **CA.HASLO** pod nr **7265.**

Wszystkie hasła pochodzą z kategorii: **ZDROWIE.**

Zapraszamy **VOUCHER VIP ACTIVE REVITAL** Węgrów Z DIETĄ EWY DĄBROWSKIEJ (14 dni dla 2 osób z pełnym wyżywieniem według zasad dr Ewy Dąbrowskiej) o wartości **7800** zł (Voucher ważny do 30.06.2019)

Thermomix ® lub **5000** zł

D T I E A

Wyciskarka PHILIPS HR1880/01 lub **900** zł

B D A I A N E

Z I E B A G

B G I N E A I E

Rowerek stacjonarny lub **900** zł

Zegarek sportowy GPS VIVO-ACTIVE HR GARMIN lub **650** zł

S P L U M E N E T Y

Na zgłoszenia czekamy do 31.03.2019r. Organizator w trakcie Zabawy, dodatkowo zaproponuje uczestnikowi w komunikacji SMS ułożenie innych haseł z rozsypanek literowych i grę o pozostałe nagrody przewidziane w Zabawie. Koszt 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT). Regulamin na www.regulaminy.pl/s17
Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

2018

WYDARZENIA 2018

Patrzą wstecz: **Allor, Papkin & rajmund**

Trzynaście minionych wydań CDA miało w sobie tyleż słodyczy, co goryczy. Niezależnie od tego, jak oceniamy 2018, był to rok znacznie „gęstszy" od poprzednika, ale spróbujmy tę wielość twistów, wolt, powrotów i odwrotów jakoś podsumować...

Koniec (?) dużego VR-u

Sony chwali się wprawdzie rosnącą popularnością PS VR, ale to wyjątek. Pozostałe firmy albo milczą, albo wręcz wycofują się z wyścigu. Najlepszym tego przykładem Oculus, który pod skrzydłami Facebooka zrezygnował w 2018 z dalszego rozwijania „dużej" wersji Oculusa. Ma się wprawdzie jeszcze ukazać aktualizacja tych gogli, ale nie spodziewamy się fajerwerków. Zamiast tego firma stawia bowiem na wersję mobilną, działającą autonomicznie, bez kabli. Do Beat Sabera to wystarczy, więc może to i dobra decyzja. Zwłaszcza na tle poczynań HTC, które wprowadziło do sprzedaży dodatkowy moduł do Vive, zastępujący kable – tyle że w cenie niewiele niższej niż samych gogli, przez co całość z bardzo drogiej robi się absurdalnie droga...

Bańka kryptowalut

Na początek zeszłego roku przypadają największe wzrosty kursów kryptowalut. I choć większość osób kojarzy je przede wszystkim z bitcoinami (które z punktu widzenia gracza znaczenia nie mają, bo od lat wydobywa się je na dedykowanych „koparkach"), to wzrastały kursy wszystkich „cyfrowych pieniędzy". W tym takich, do pozyskiwania których opłacało się wykorzystywać karty graficzne. Efektem była bardzo słaba dostępność i absurdalne ceny tak Radeonów, jak i GeForce'ów. Na szczęście to już przeszłość. Od miesięcy wartość kryptowalut spada, dzięki czemu z zakupem GPU nie ma już problemów.

Gaming disorder

Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) dumała w tym roku nad tym, czy włączyć uzależnienie od gier do jedenastej wersji Międzynarodowej Statystycznej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych. Po wielomiesięcznych dyskusjach z psychologami, wielokrotnym storpedowaniu inicjatywy przez Entertainment Software Association (organizator E3) i inne związane z branżą podmioty wreszcie stało się. WHO wpisała do dokumentu tzw. gaming disorder i przyznała mu status zaburzenia. Szczepionki wciąż brak.

HDR

Technika nie jest nowa, ale w końcu nauczono się z niej sensownie korzystać w grach, czego najlepszymi przykładami Assassin's Creed Odyssey oraz Shadow of the Tomb Raider (a najgorszym – Red Dead Redemption II). Do tego trafiła do monitorów i telewizorów, które nie kosztują fortuny (ba, ceny najtańszych zeszły już do poziomu 1000 zł!). Oczywiście jakość nadal swoje kosztuje, czego najlepszym przykładem topowy monitor Asusa ze wsparciem dla G-Synca, 4K i HDR-u (Asus ROG PG27UQ za ponad 10 000 złotych), ale jako pokaz możliwości technicznych robi wrażenie. Na tyle duże, że nie możemy się już upowszechnienia HDR-u doczekać.

RDR2 lepszy niż „Avengersi"

Przygody Arthura Morgana przyniosły w premierowy weekend ponad 725 mln dolarów przychodu. To już nie tyle najważniejsza tegoroczna premiera gry – to największa tegoroczna premiera w całej branży rozrywkowej (i druga w jej historii – zgadniecie, która inna gra Rockstara zajmuje miejsce pierwsze?). Oczywiście jak większość wielkich sukcesów, i ten został okupiony potem i łzami, a może nawet krwią. Jeszcze przed premierą gry Dan Houser, współzałożyciel studia, chlapnął w rozmowie z New York Magazine o „stugodzinnych tygodniach pracy", a wkrótce na jaw wyszły fakty o presji, toksycznej atmosferze i bezpłatnych nadgodzinach, na które mieli uskarżać się pracownicy studia. Sprawie bliżej przyjrzał się na łamach CDA 13/2018 Monk.

Donald Trump kontra gry wideo

„To przemoc, nieprawdaż?" – tymi słowami prezydent USA Donald Trump powitał przedstawicieli branży, prezentując im sklejkę kilkunastu brutalnych scen rodem z gier wideo. Do spotkania doszło przez wzgląd na masakrę w liceum w Parkland (Floryda), w której nastolatek zastrzelił 17 osób. Na amerykańskiej prawicy zaczęły podnosić się głosy, że za działaniem nastolatka mogą stać gry „celebrujące mordowanie ludzi", pojawiły się nawet pomysły na specjalne podatki dla developerów tytułów klasyfikowanych jako M (17+). W końcu sprawą zainteresował się 45. lokator Białego Domu, który wezwał na dywanik szefa Zenimaksa, przewodniczącego ESA (organizator E3) i dyrektora wydawniczego Take-Two. Cała trójka obiecała samoregulację i wzmocnienie roli klasyfikacji wiekowych.

Blamaż Bethesdy...

Fani Fallouta przez lata uważali, że nie dożyją większego świętokradztwa niż konsolowe Brotherhood of Steel... ale nie doceniali Bethesdy. Fallout 76 to nie tylko moc technicznych niedoróbek, ale także cała lawina problemów wizerunkowych. Od braku możliwości zwrotu rozczarowującej produkcji (część użytkowników złożyła w związku z tym pozew zbiorowy), przez torby z kolekcjonerki o znacznie niższej jakości, niż obiecywano (lepsze otrzymali natomiast jutuberzy i influencerzy), wyciek danych użytkowników zgłaszających reklamacje, po banowanie graczy, którzy próbują modami doprowadzić tytuł do stanu względnej używalności. Efekt? Słaba sprzedaż (w premierowym tygodniu w Wielkiej Brytanii grę kupiło o 82% mniej graczy niż „czwórkę" w analogicznym okresie) i szybkie obniżki. Miesiąc po premierze F76 można kupić za mniej niż połowę pierwotnej ceny. Kazus Fallouta 76 będzie kiedyś prezentowany w podręcznikach jako przykład nieudolnie prowadzonego PR-u.

...i Blizzarda

Bardzo możliwe, że wspomniany podręcznik szybko doczeka się drugiego tomu, tym razem poświęconego mobilnej odsłonie Diablo, którą zapowiedziano na listopadowym BlizzConie. Nie byłoby z nią pewnie tylu problemów, gdyby stanowiła zaledwie przystawkę do głównego dania: teasera Diablo 4. Diablo Immortal było jednak gwoździem programu i, jak szybko się okazało, gwoździem do trumny imprezy. Zakulisowe plotki szybko wyjawiły, że pełnoprawna czwarta odsłona jest od dawna w produkcji, z jakichś jednak przyczyn Activision Blizzard zdecydowało się na razie ogłosić światu wyłącznie coś, co gracze szybko nazwali „diablopodobnym reskinem Crusaders of Light". I tu dochodzimy być może do sedna problemu. Anonimowi pracownicy Blizzarda mówią otwarcie, że dział finansowy Activision ma u nich coraz więcej do powiedzenia, odbierając twórczą niezależność i przycinając budżety na każdym kroku. Łącząc kropki, dotrzemy do chińskiego Tencenta, który ma z kolei dużo do powiedzenia w Activision Blizzard (posiada w nim 25% udziałów).

Loot boksy a hazard

Afera związana z mikropłatnościami w Star Wars Battlefront II ciągnie się od zeszłego roku, ale ma przynajmniej jeden dobry skutek: problem został poważnie wzięty pod lupę w wielu krajach. Zaczęło się od hawajskiego senatora Chrisa Lee, który w grudniu 2017 przyrównał sprzedaż loot boksów do gier hazardowych, a już w lutym wniósł do lokalnego parlamentu pakiet antyloot-boksowych ustaw. Wkrótce do rozważań przystąpiły m.in. Wielka Brytania, Szwecja, Niemcy, Francja, Australia, Belgia czy Holandia. Dwa ostatnie kraje uznały, że skrzynki z losową zawartością naruszają państwowe regulacje dotyczące hazardu. Sprawie obecnie przyglądają się też Stany Zjednoczone i Australia, a redakcja CD-Action postanowiła zasięgnąć opinii naszego Ministerstwa Finansów (CDA 13/2018). Jego rzeczniczka zapewniła, że resort monitoruje sytuację, lecz przy obecnych przepisach loot boksy nie noszą znamion hazardu.

Cyberpunk żyje, snajper liże rany

Zaczęło się od krótkiego „beep", które pojawiło się na oficjalnym Twitterze Cyberpunka 2077 po pięciu latach od poprzedniego wpisu. Skończyło na efektownym trailerze i blisko godzinnym zapisie rozgrywki. Zainteresowanie najnowszą produkcją CD Projektu Red sięgnęło zenitu, ale rok 2018 nie był wcale dla polskiej spółki usłany różami. Wpierw Redzi popadli w konflikt z samym Andrzejem Sapkowskim, który zażądał od nich dodatkowych 60 mln zł za prawa do wiedźmińskiej marki. Następnie przyznali w kwartalnym raporcie, że wyniki sprzedażowe Wojny krwi: Wiedźmińskich opowieści nie spełniły wygórowanych oczekiwań. Zaowocowało to giełdową karuzelą: choć tuż po E3 spółka osiągnęła historyczne maksimum (222,40 zł), dziś za jej akcję trzeba płacić o ok. 80 zł mniej. To jednak i tak nic w porównaniu do sytuacji giełdowej CI Games, które od premiery trzeciego Ghost Warriora stało się spółką groszową. Zarząd próbuje ratować sytuację, więc w połowie lutego zdecydowano się zwolnić większą część zespołu developerskiego i skupić się na wydawaniu mniejszych produkcji, często tworzonych zewnętrznymi siłami.

Klapy retro

Po świetnych konsolach retro Nintendo w 2018 roku na rynku pojawiły się między innymi pudełka z logosami Segi i Sony, a także Atari i Commodore. O ile te dwa ostatnie jeszcze się bronią, o tyle dwa pierwsze... cóż, najlepiej o nich zapomnieć. Bo choć maleńkie PlayStation wygląda uroczo, to działa albo kiepsko, albo jeszcze gorzej. Znacznie lepsze efekty da się uzyskać na dowolnym darmowym emulatorze, co jest o tyle dziwne, że Sony również wykorzystało jeden z projektów open source... Do tego ma przecież doświadczenie z własnymi emulatorami PS1 – i te wcześniejsze sprawdzają się lepiej niż ten w PlayStation Classic. Jedyny plus jest taki, że już miesiąc po premierze cena PSC spadła prawie o połowę...

Więcej rdzeni Intela

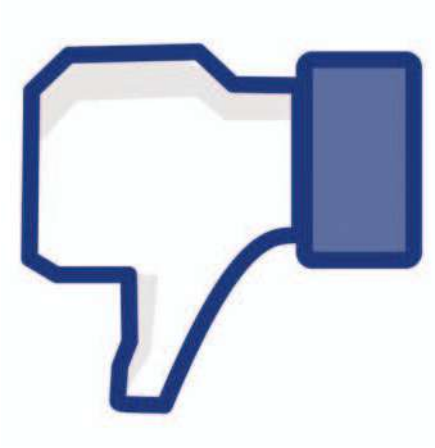
Przez lata cztery rdzenie wystarczały każdemu i do wszystkiego – przynajmniej tak uważał Intel. Zmieniła to dopiero premiera Ryzenów AMD. Jej zwieńczeniem jest zeszłoroczny debiut dziewiątej generacji układów serii Core, które w wersji i7 oraz i9 mają już po osiem fizycznych rdzeni. Niejako przy okazji dodatkowe rdzenie trafiły także do procesorów mobilnych, dzięki czemu obecnie można kupić notebooki mające sześć rdzeni i dwanaście wątków – więcej niż jeszcze niecałe dwa lata temu topowe układy przeznaczone dla desktopów. Szkoda tylko, że na razie Intel ma problemy z dostawami, przez co pod koniec 2018 wzrosły ceny jego procesorów. I to nie tylko najnowszych, ale także ósmej generacji...

Smutny finał Telltale Games

Aż do 2012 roku Telltale Games zajmowało się, ze zmiennym szczęściem, gradaptacjami CSI, odcinkowymi przygodówkami i symulatorami pokera. Nadspodziewany sukces pierwszego The Walking Dead nie tylko sprawił, że studio rozrosło się trzykrotnie, ale i na stałe związał je z formułą interaktywnego filmu. Formułą, dodajmy, niezwykle powtarzalną. Marcowa publikacja The Verge, na łamach którego byli już pracownicy skarżyli się na niechęć kierownictwa do zmian, stanowiła dzwonek alarmowy – w jego dźwięk nie wsłuchano się jednak. Ostatecznie na przełomie września i października studio zamknięto, a z pracą pożegnało się (bez odpraw i okresu wypowiedzenia!) 250 osób. Drugie sezony The Wolf Among Us i Game of Thrones nie ukażą się (prawdopodobnie) nigdy, The Walking Dead: The Final Season dokończy zaś Skybound Entertainment, w którego szeregach znalazła zatrudnienie część autorów z Telltale.

Steam ma konkurencję

Sukces Fortnite'a pozwolił Epicowi na otwarcie pod koniec roku własnego sklepu, mającego w założeniach rywalizować z usługą Valve. To jednak niejedyny oddech, jaki czuje na plecach Gabe Newell – Bethesda próbowała przeforsować własnego klienta przy okazji Fallouta 76, Black Ops 4 przesiadło się na Battle.net i zdaje się, że nawet CD Projekt Red rozważał uczynienie wiedźmińskiej Wojny krwi tytułem na wyłączność dla swojego GOG-a. Patrząc na to, co działo się w 2018 roku na Steamie, przydałaby mu się sensowna konkurencja. Taka, która np. zajmie konsekwentne stanowisko w sprawie publikowania gier obfitujących w kontrowersyjne treści i nie będzie go zmieniać dla co popularniejszych tytułów (o tym, jak do tego podchodziło Valve, pisał Papkin w CDA 08/2018).



Upadek Facebooka

A w każdym razie zaufania do niego. Według badania przeprowadzonego pod koniec 2018 roku przez firmę Tolunia na zamówienie serwisu ReCode niemal 40% respondentów nie wierzy, że Facebook będzie dobrze chronił prywatne informacje zostawiane przez sprzedawane przez niego „produkty" (bo tak właśnie określani są użytkownicy tego serwisu w wewnętrznych mailach krążących po firmie). Co nie dziwi, bo do listy wpadek firmy Zuckerberga (#Cambridge-Analytica) trzeba było ostatnio dopisać udostępnianie na zewnątrz prywatnych zdjęć użytkowników, nawet tych, które nie zostały ostatecznie nigdzie opublikowane. Nie wspominając o konwersacjach prowadzonych przez Messengera. Wszystkich. Dla porównania Amazonowi nie wierzy 8%, Google'owi 6%, Apple'owi 4%, a Microsoftowi – 2% użytkowników.

Microsoft wybrał się na zakupy

Tegoroczna lista zakupów Phila Spencera i spółki budzi respekt. Kupiono studia Ninja Theory (Hellblade, DmC), Compulsion Games (Contrast, We Happy Few), Playground (Forza Horizon), Undead Labs (State of Decay) oraz erpegowych weteranów z Obsidian Entertainment (Pillars of Eternity, Fallout: New Vegas) i inXile (Wasteland 3). Dołóżmy do puli powstanie tajemniczego The Initiative, zrzeszającego weteranów serii God of War i Red Dead Redemption, oraz plotki o przejęciu Ready at Dawn (The Order: 1886). Gigant z Redmond słusznie stara się wyjść z letargu – Xbox One sprzedał się (przynajmniej według szacunków) o połowę gorzej od PS4 częściowo przez brak sensownych tytułów na wyłączność.

Koniec z kablami

W każdym razie w myszkach dla graczy. Jeszcze do niedawna chcąc zrezygnować z kabla, trzeba było rozbijać skarbonkę, bo znalezienie dobrego modelu za mniej niż 400 złotych było – poza promocjami – praktycznie niemożliwe. Ale to już przeszłość. W 2018 roku Logitech wypuścił pierwszego bezprzewodowego gryzonia gamingowego kosztującego poniżej 200 złotych. I żeby nie było: G305 korzysta z tego samego świetnego sensora, co topowe modele, i z tej samej technologii przesyłania danych.

GeForce RTX

Na nową generację kart graficznych czekaliśmy ponad dwa lata. A gdy w końcu przybyła... cóż, Nvidii należą się brawa za odwagę, bo GeForce'y serii RTX oferują sprzętowe wsparcie dla ray tracingu, techniki tworzenia obrazów 3D bazującej na symulowaniu zachowania promieni świetlnych, powszechnie uważanej za najbliższą rzeczywistości (chętnie wykorzystuje ją choćby Hollywood). Jest ona jednak tak wymagająca obliczeniowo, że pojedyncze klatki obrazu powstają i po kilka godzin. RTX-y to przyspieszają – na tyle, że w Battlefieldzie V da się wygenerować je w czasie rzeczywistym. Problem tylko w tym, że: a) jak dotąd to jedyna gra z ray tracingiem, b) efekt jest niezły, ale w FPS-ie, w którym nie ma czasu na podziwianie widoków, stanowi kosmetykę, c) włączenie ray tracingu i tak powoduje spadek wydajności. I to nawet o połowę. Dodajmy, że nowe karty są droższe od poprzedniczek o podobnej wydajności. Problemom zaradzić mogłoby upowszechnienie się techniki DLSS, która wykorzystuje sztuczną inteligencję do poprawienia jakości obrazu oraz zwiększenia wydajności. W benchmarku Final Fantasy XV powoduje ona wzrost liczby fps-ów o 50%, dzięki czemu nagle RTX-y biją na głowę całą konkurencję. Potencjał jest więc ogromny, tyle że na razie z DLSS nie korzysta ani jedna gra. W efekcie RTX-y to jak dotąd bardziej ciekawostka dla entuzjastów niż sprzęt dla graczy. I obawiamy się, że za szybko się to nie zmieni, bo choć ray tracing jest już oficjalnie częścią DirectX 12, AMD na razie nie zamierza go wspierać.

Jabłko za bilion

Apple zostało pierwszą notowaną na giełdzie spółką, której wartość przekroczyła bilion (czyli tysiąc miliardów) dolarów, a stało się to 20 lipca. Żeby nie było – pierwszą w ogóle. Nieźle jak na firmę, której biznes opiera się głównie na smartfonach, odpowiadających za około 60% przychodów. I którą jeszcze nie tak dawno od bankructwa uratował Microsoft, inwestując 150 milionów dolarów. Ale radość nie trwała długo. Zbyt absurdalnie drogich smartfonów (topowy kosztuje ponad 7000 zł!) nie chce już rosnąć, a firma ogłosiła, że w ogóle przestanie podawać dane o sprzedaży jednostkowej. Efekt jest taki, że pod koniec roku Apple warte było już tylko około 700 miliardów dolarów, na czoło wysunęły się zaś Microsoft i Google (w tej właśnie kolejności, piąty był Amazon).

Ceny RAM-u i SSD

Początek roku był tragiczny, końcówka – wręcz przeciwnie. Obecnie ceny SSD są już najniższe w historii, a koszt RAM-u się do tej granicy zbliża. Co ważne, spadkowe trendy powinny się utrzymać także w 2019.

RODO/GDPR

To potencjalnie najważniejsze wydarzenie zeszłego roku, w każdym razie jeśli chodzi o prywatność. Rozporządzenie o ochronie danych osobowych reguluje bowiem – jak sama nazwa wskazuje – kwestię ochrony danych osobowych, a także ich pozyskiwania i przetwarzania przez firmy. Dzięki temu użytkownik musi być na przykład wprost poinformowany, jakie dane i po co będą o nim zbierane. Zgoda musi być przy tym dobrowolna, świadoma i dotyczyć konkretnego użycia – a jej wycofanie powinno być równie łatwe, co udzielenie. Za złamanie tych warunków mogą być nakładane kary, w wysokości nawet 4% obrotu z poprzedniego roku. Na razie za wiele z tego wprawdzie nie wynikło (i nie jest to wcale nasz lokalny problem, bezwładność widać w całej Unii Europejskiej, w której RODO zwie się GDPR), w każdym razie jeśli spojrzy się na to, co robi choćby Facebook, ale to – miejmy nadzieję – kwestia nabrania wprawy przez instytucje mające stać na straży prywatności.

DENUVO SOFTWARE SOLUTIONS

Piractwo

Na pecetach zabezpieczenia – mimo kolejnych iteracji Denuvo – łamane były pod koniec 2018 roku hurtowo, często jeszcze w dniu premiery. Na razie nie widać jednak, by miało to jakiś szczególnie duży wpływ na decyzje wydawców odnośnie do platform docelowych, bo gry na pecetach sprzedają się co najmniej równie dobrze, jak w poprzednich latach. Do tego często po pokonaniu Denuvo firmy wydają patche, które usuwają to zabezpieczenie także u legalnych użytkowników, co z kolei pozytywnie wpływa na liczbę fps-ów i szybkość ładowania się map, zwłaszcza na starszych maszynach z HDD (różnice sięgają nawet kilkunastu procent). A skoro już o piractwie mowa, warto wspomnieć o udanym sprzętowym złamaniu Switcha. Na które Nintendo zareagowało, nie tylko wypuszczając nową, pozbawioną luki wersję konsolki, ale także wydając łatkę dla starszych. Tak sprytną (w końcu piracenie umożliwiała luka sprzętowa!), że zyskali szacunek hakerów.

Słońce wstaje nad placem Tian'anmen

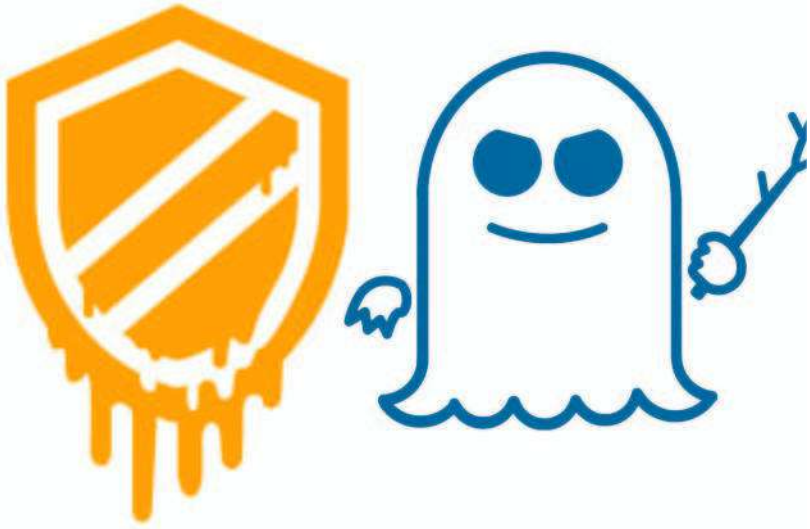
Jeśli ukochane przez felietonistów przekleństwo „obyś żył w ciekawych czasach" faktycznie ma chiński rodowód, to doskonale pasuje ono do obecnej sytuacji branży w Państwie Środka. W 2018 roku chińska cenzura wstrzymała wydawanie nowych gier (oficjalnie w trosce o wzrok najmłodszych; zakaz zniesiono krótko przed wysłaniem tego numeru CDA do druku), a nawet zablokowała obywatelom Pekinu z przyległościami dostęp do Twitcha. Mimo tych obostrzeń Chiny wciąż stanowią największy na świecie rynek pecetowych gier online i produkcji mobilnych. Doskonale radzi też sobie Tencent – lokalny gigant odczuł co prawda kryzys, gdy jego wartość na giełdzie spadła o 150 mld dolarów... jednak jego wpływy w tym roku i tak przebiły EA, Activision Blizzard, Ubisoft oraz Take-Two. Razem wzięte. Chiński tygrys ma zresztą większy apetyt – od dłuższego czasu plotkuje się, że Tencent planuje wejść ze swoim sklepem (WeGame) na międzynarodowe rynki.

Mobilny Windows

To miała być rewolucja. Dzięki zastosowaniu chipów znanych z high-endowych smartfonów nowe laptopy i tablety z Windowsem miały zaoferować bardzo długi czas pracy (rzędu doby) – i to przy stałym połączeniu z internetem. Prezentacje były obiecujące, bo mimo zupełnie innych procesorów taki Windows potrafił uruchamiać nie tylko zwykłe aplikacje, lecz nawet gry. Ba, teoretycznie możliwe jest przecież stworzenie smartfona, który po podłączeniu do monitora zmienia się w desktopa! Praktyka okazała się jednak mało zachęcająca. Nowe urządzenia nie dość, że kosztują tyle, co maszyny z chipami Intela, to jeszcze dostają czkawki już przy paru otwartych naraz stronach w przeglądarce. Qualcomm pokazał już jednak wydajniejsze układy stworzone specjalnie z myślą o maszynach z Windowsem, więc jeszcze może się z tego wykluć coś sensownego.

Pogrom ROM-ów

Sukces konsol retro Nintendo sprawił, że firma dokładniej przyjrzała się serwisom z ROM-ami starych gier. Efekt jest taki, że twórcy największego z nich poszli na ugodę, w ramach której zapłacili Japończykom 12 milionów dolarów, a także zaprzestali działalności. Co swoją drogą nieźle pokazuje, że piractwo wcale nie jest taką charytatywną działalnością, jak by się to mogło na pierwszy rzut oka wydawać... Żeby nie było – inne serwisy z ROM-ami nadal działają.



Spectre i Meltdown

Sprzętowe dziury w procesorach? A jakże! Z punktu widzenia gracza niby nie miało to zbyt dużego znaczenia – aż zostały wydane łatki. Z jednej strony są niezbędne, z drugiej na starszych maszynach zauważalnie wpłynęły na liczbę fps-ów, zmniejszając ją nawet o kilkanaście procent. Jeszcze gorzej wygląda to w przypadku serwerów, czego ekstremalnym przykładem był Fortnite, bo obciążenie infrastruktury Epica wzrosło o ponad 100%! Przy okazji przez łatki dostało się też Nvidii, którą oskarżono (kolejny już raz...) o celowe zmniejszanie wydajności starszych kart graficznych w nowszych sterownikach. Gdy jednak testy wykonano ponownie, na tej samej wersji Windowsa, okazało się, że spadki są takie same i na starych, i na nowych sterownikach, winny jest więc Spectre.

Wszyscy skończymy w battle royale

Fortnite zawładnął światem i prędko się to raczej nie zmieni. Epic pochwalił się w listopadzie, że jego flagowa produkcja przekroczyła pułap 200 mln zarejestrowanych użytkowników, w dodatku z formułą battle royale zaczęli się zaprzyjaźniać coraz więksi producenci. Przykładami Call of Duty (tegoroczne Black Ops 4 zostało zupełnie pozbawione singla na rzecz trybu Blackout) oraz Battlefield (przy czym tryb Firestorm dopiero zadebiutuje). W międzyczasie własnej wariacji na temat „Igrzysk śmierci" doczekało się CS:GO (recenzja w numerze), a już wkrótce do stawki dołączy Red Dead Redemption II. Broni nie składają również twórcy PUBG-a, którzy czynili w minionym roku wysiłki, by mocniej związać tytuł z e-sportem (dowodem pierwszy duży międzynarodowy turniej, Berlin Invitational), przedstawili konwersję na PS4 i pochwalili się wysokimi (200 mln użytkowników) wynikami wersji mobilnej.

Wi-Fi 5 i 6

Najważniejsza wiadomość jest taka, że w końcu zaczęły pojawiać się urządzenia zgodne ze standardem Wi-Fi ax, który ma nie tylko zwiększyć transfery, ale przede wszystkim bezproblemowo radzić sobie z jednoczesną transmisją do wielu urządzeń wymagających niskich opóźnień – jak na przykład komputer czy konsola, na której grasz online. Druga ważna zmiana to rezygnacja z oznaczeń typu ax, ac, n czy b. Zamiast tego będą, podobnie jak w konkurencyjnym standardzie Bluetooth, cyfry. Dlatego obecnie Wi-Fi ac to oficjalnie Wi-Fi 5, ax zaś – Wi-Fi 6. |CDA|

MÓZG NA TETRISIE

Radioaktywną glukozę spożywał: **DaeL**

Jest późny wieczór. Po długiej sesji gry w Tetrisa zaczyna doskwierać ci senność. Odwracasz wzrok od ekranu, ale ku twojemu zdziwieniu klocki nie znikają. Spadające tetromino dostrzegasz nawet przez zamknięte powieki. Halucynacja? Owszem. I to bardzo częsta. To tzw. „efekt Tetrisa" – jedna z najczęściej występujących iluzji hipnagogicznych.

Po raz pierwszy o zjawisku stało się głośno za sprawą artykułu opublikowanego w magazynie Wired w maju 1994 roku. Autor – Jeffrey Goldsmith – opowiadał o swoim uzależnieniu od gry stworzonej przez Aleksieja Pażytnowa. Sześć tygodni, które mężczyzna spędził w Japonii w 1990 roku, niemal kompletnie znikło z jego pamięci. Każdego dnia, od rana do wieczora, oddawał się grze w Tetrisa.

Dopiero kiedy wychodząc do sklepu po baterie, zaczął dostrzegać spadające klocki, zrozumiał, że pora grę odstawić. Goldsmith rzeczywiście był uzależniony, ale **same halucynacje nie były groźne**. Omamy hipnagogiczne, występujące najczęściej przed zaśnięciem, płynnie przechodzące w marzenia senne, nie są zresztą zjawiskiem nowym. Przez wiele lat spekulowano, że to właśnie ten typ halucynacji bywał interpretowany jako doświadczenie wizji i proroctw. Zaskakujące jest natomiast to, że **omamy hipnagogiczne dotykają osoby grające w Tetrisa albo układające kostkę Rubika kilka razy częściej niż resztę populacji**.

Zaskakujące... ale także pożyteczne. To właśnie ta szczególna halucynogenność Tetrisa pozwoliła lepiej zrozumieć mechanizmy prowadzące do amnezji. Opublikowane w 2000 roku w piśmie Science wyniki badań naukowych potwierdziły, że omamy hipnagogiczne występują również u osób z upośledzoną pamięcią krótkotrwałą, które doświadczając halucynacji, nie pamiętały już wcześniejszej gry w Tetrisa. Pozwoliło to zidentyfikować obszar mózgu odpowiedzialny za problem z odczytywaniem wspomnień w amnezji dysocjacyjnej. Nie był to jednak pierwszy przypadek, gdy gra Pażytnowa poszerzyła naszą wiedzę na temat funkcjonowania ludzkiego umysłu.

Energia dla mózgu

W 1988 roku profesor Richard Haier z Uniwersytetu Kalifornijskiego rozpoczął trwający cztery lata projekt badania związków pomiędzy metabolizmem a wydajnością pracy mózgu. Interesowały go czynniki, które wpływają na „energochłonność" mózgu. Czy mózgi pracowników umysłowych zużywają więcej energii? Czy organizm można wycieńczyć zbyt intensywnym myśleniem? Do czasu badań Haiera powszechne było przekonanie, że im cięższy i dłuższy jest wysiłek intelektualny, tym szybciej muszą zachodzić procesy metaboliczne. Neurolog spodziewał się, że te – powszechne przecież – przypuszczenia zostaną potwierdzone, ale pierwsze eksperymenty, polegające na skanowaniu mózgów osób wykonujących testy IQ, przynosiły sprzeczne rezultaty.

Jeśli badania profesora Haiera miały zakończyć się jednoznaczną konkluzją, konieczna była zmiana metody badawczej. Naukowiec potrzebował niezawodnego testu – formy aktywności intelektualnej, która byłaby jednakowa dla wszystkich badanych oraz angażowała jak największą część mózgu. Początkowo rozważał wykorzystanie symulatora lotu, ale w przypadku tego typu urządzenia działało zbyt wiele trudnych do kontrolowania zmiennych. Haier zrobił więc to, czego naukowcy w tamtym czasie nie robili. Poszedł do sklepu z grami wideo. Po obejrzeniu kilkunastu tytułów nie wahał się ani chwili. Wybrał Tetrisa.

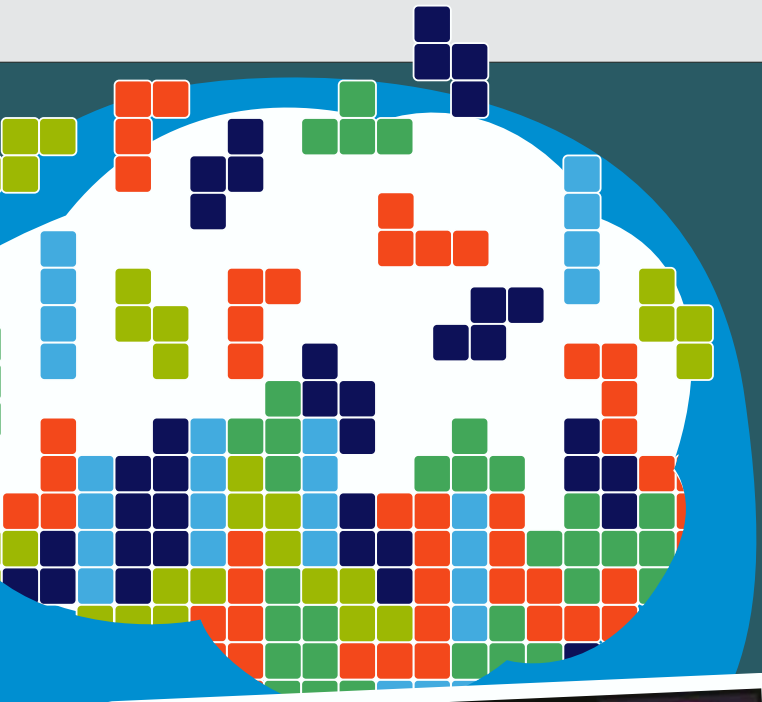
Eksperyment z wykorzystaniem gry Pażytnowa rozpoczął się w 1992 roku. Każdemu z uczestników badacz umożliwił zapoznanie się z Tetrisem przez dwie godziny. Następnego dnia Haier wstrzyknął uczestnikom eksperymentu radioaktywną glukozę, która miała posłużyć do zobrazowania procesów metabolicznych, i zaprosił ich na kolejną sesję gry – tym razem zaledwie 32-minutową. Dokładnie po 32 minutach cukier docierał do mózgu, a człowiek trafiał pod skaner pozytonowej tomografii emisyjnej. Radioaktywna glukoza rozświetlała obraz, pokazując, jak wiele energii zużył mózg.

Tetris to dla psychologów bardzo cenne narzędzie.

Ale był to zaledwie pierwszy etap. Drugi zaczął się od pięćdziesięciodniowego treningu. Każdego dnia badani przez dwie godziny dziennie kontynuowali swoją przygodę z Tetrisem. Z czasem stawali się coraz efektywniejsi, ale rosła też skala trudności. Klocki spadały coraz szybciej, a gra wymagała większego refleksu i spostrzegawczości.

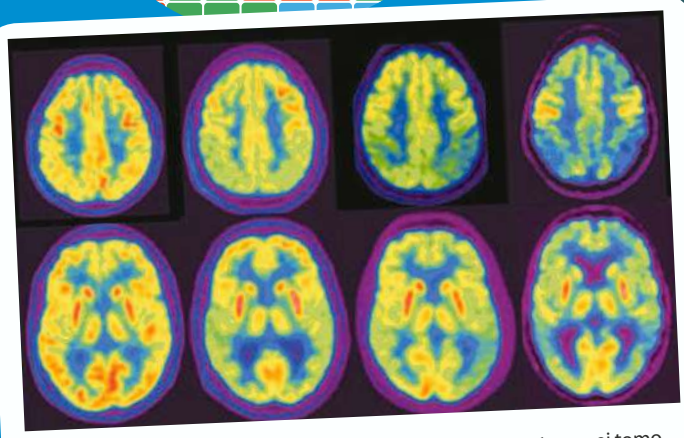
Po pięćdziesięciu dniach należało już tylko powtórzyć tomografię. Zastrzyk radioaktywnej glukozy, 32 minuty gry, ale dla odmiany na wysokim poziomie trudności, i szybkie badanie... A także rezultat, który postawił na głowie wszystkie wcześniejsze hipotezy. Tym razem do mózgu trafiło znacznie mniej cukru. Obiektywnie trudniejsze zadanie wymagało mniejszego nakładu energii.

Wyjaśnienie mogło być tylko jedno. Ucząc się nowej umiejętności, mózg



Zdjęcie: YouTube

Psycholog i neurobiolog **Richard Haier** korzystał z Tetrisa w swoich badaniach nad inteligencją i neuroplastycznością mózgu.



Tomografia – obrazy mózgu wykonane przy pomocy pozytonowej tomografii emisyjnej. Czerwony kolor wskazuje na obszar wysokiej aktywności.

Zdjęcie: University of Cambridge

Psychiatra kliniczny **Emily Holmes** jako pierwsza zaproponowała wykorzystanie Tetrisa do zapobiegania powstawaniu zespołu stresu pourazowego.

prowadzi działania optymalizacyjne, zmierzające do zmniejszenia poborów energii. Powstają nowe połączenia pomiędzy neuronami, a część procesów staje się mechaniczna i nie wymaga zaangażowania świadomości. Każda czynność wykonywana przez mózg – począwszy od zapamiętywania ciągu liczb, a skończywszy na sposobie kopnięcia piłki – staje się w toku praktyki coraz łatwiejsza. Nawet jeśli dla obserwatora zewnętrznego rośnie jej skala trudności. **Zjawisko to, którego zrozumienie było przełomem w neurologii, nazwano „efektem nauki Tetrisa".**

Nie był to jednak ostatni efekt Tetrisa, któremu uwagę poświęcili badacze ludzkiego mózgu. W ostatnich latach gra logiczna znalazła zastosowanie terapeutyczne.

Szczepionka z klocków

Zespół stresu pourazowego to jedno z największych wyzwań współczesnej psychiatrii. Wywoływany przez traumy – takie jak doświadczenie wojny, katastrofy naturalnej, gwałtu czy też tortur – rzutuje na całe życie dotkniętej nim osoby. Natężenie wywoływanych przez niego stanów lękowych, flashbacki oraz poczucie kompletnej bezradności z czasem mogą prowadzić do trwałych zmian osobowości, depresji i myśli samobójczych.

Istnieje kilka metod leczenia zespołu stresu pourazowego. Najczęściej stosuje się psychoterapię poznawczo-behawioralną, wymagającą przeprowadzenia nawet kilkudziesięciu sesji z terapeutą. W skrajnych przypadkach konieczne jest użycie środków farmakologicznych, te jednak mogą doprowadzić do zniekształcenia wspomnień, które były źródłem traumy.

W 2010 profesor Emily Holmes z Wydziału Psychiatrii Uniwersytetu w Oksfordzie dowiodła, że istnieje jeszcze jeden sposób – ograniczony czasowo, ale zaskakująco efektywny. Hipoteza, którą postawiła Holmes, była następująca: kluczowe dla powstania zespołu stresu pourazowego jest pierwsze sześć godzin po traumie. Wtedy właśnie wspomnienia zakodowane w pamięci krótkotrwałej są przenoszone do pamięci długotrwałej. Jeśli w tym czasie umysł człowieka zostanie zajęty przez wymagający głębokiego skupienia wysiłek związany z rozpoznawaniem wzorów i orientacją przestrzenną, to wspomnienia traumatycznego wydarzenia nadal będą się formować, ale ich charakter będzie mniej emocjonalny. Co za tym idzie, zmaleje ryzyko powstania stresu pourazowego.

Po raz kolejny naukowcy skorzystali z Tetrisa. Oczywiście wywoływanie traumy – nawet w tak szczytnym celu – byłoby nieetyczne. Ale można było sięgnąć po nieco mniej drastyczną metodę. Uczestnicy badania obejrzeli krótki film przedstawiający szczególnie szokujące i niepokojące sceny. Następnie podzielono ich na dwie grupy. Pierwsza z nich miała po pół godzinie odbyć 10-minutową sesję gry w Tetrisa. Druga, grupa kontrolna, nie miała tej możliwości. Członkowie obydwu grup odnotowywali w następnych godzinach zarówno swój nastrój, jak i flashbacki, czyli sytuacje, kiedy wspomnienie nieprzyjemnego filmu powraca do nich wbrew ich woli. **Wśród ludzi, którzy grali w Tetrisa, flashbacki pojawiały się niemal trzy razy rzadziej.** Co najistotniejsze, pomiędzy obiema grupami nie było różnicy w jakości samych wspomnień. Tetris nie wymazał ich, sprawił po prostu, że miały one mniej traumatyczny charakter. Badania nad wykorzystaniem gry w zapobieganiu powstawania zespołu stresu pourazowego nadal trwają, a wyniki osiągnięte przez profesor Emily Holmes muszą jeszcze zostać zweryfikowane przez niezależne zespoły, ale **już teraz mówi się o „efekcie tetrisowej szczepionki"**.

Do tej pory mogło nam się wydawać, że skala wpływu, jaki Tetris wywarł na nasze życie, jest możliwa do opisana prostymi liczbami. To najlepiej sprzedająca się gra w historii, która rozeszła się w ponad 170 milionach egzemplarzy. To tytuł zawsze trafiający do zestawienia stu najlepszych gier wszech czasów. To także marka warta ponad miliard dolarów. Ale Tetris jest czymś znacznie ważniejszym. **To gra logiczna, która odsłoniła przed nami sekrety naszego umysłu.** A rozmaite „efekty Tetrisa" są nie mniej ciekawe niż recenzowany w tym wydaniu magazynu Tetris Effect. |CDA|

LOS SANTOS

PARANO

Jest aktywny, a właściwie – psychoaktywny: **Papkin**

– W uzależnieniu to nie substancja jest ważna. Ważny jest rozpadający się system wartości **– mówi CD-Action Łukasz Golonka, psycholog i terapeuta zatrudniony w Poradni Uzależnień Return.**

Temat prezentowania substancji psychoaktywnych w grach pojawił się na językach niemal dokładnie rok temu, za sprawą raportu Archstone Recovery Center, kliniki odwykowej w Palm Beach na Florydzie. Jej badacze (?) prześwietlili pod kątem używek najlepiej sprzedające się gry na świecie i wyciągnęli na tej podstawie dwa zasadnicze wnioski. 1) Większość (61%) wydawców i deweloperów odwołuje się do faktycznie istniejących substancji (np. kokaina w Ghost Recon: Wildlands), reszta stawia bądź na radosną fikcję (gaz Stracha na Wróble w batmańskiej tetralogii), bądź sprytny kamuflaż (skooma w serii The Elder Scrolls to oczywiste odwołanie do cracku). 2) W aż 60% przypadków narkotyki są prezentowane pozytywnie (28% służy „poprawie stanu zdrowia", 32% „zwiększa siłę"). Jedynie 40% firm przedstawia je w mniej przychylnym świetle, jako „wywołujące dezorientację".

Rise of the Triad *• Po spożyciu grzybków aktywuje się shrooms mode. Wrogowie i elementy otoczenia zaczynają mienić się ostrymi kolorami, ale mimo tego pozornego ułatwienia nie sposób trafić nikogo. Celownik cały czas lata bowiem to w górę, to w dół, to na boki.*

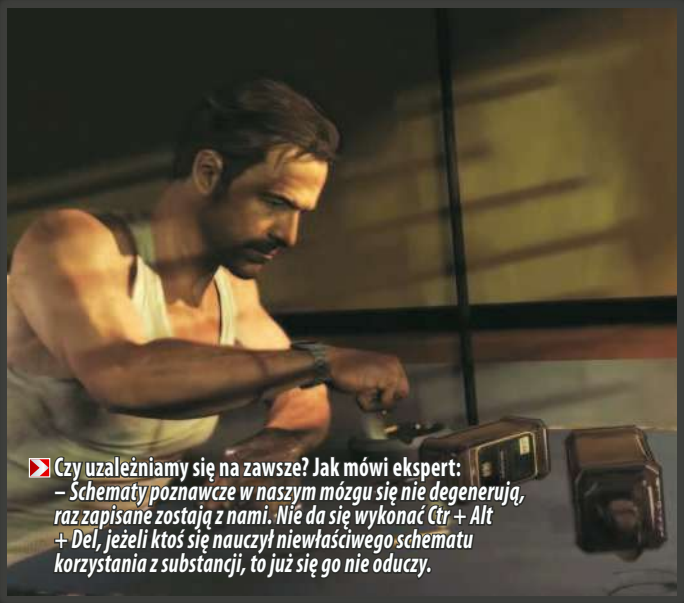
Z dokumentu wyłania się smutna konstatacja, zgodnie z którą nasze medium trywializuje temat, a niekiedy wręcz gloryfikuje używanie substancji psychoaktywnych. Moje zdziwienie budzą jednak nie tyle zawarte w artykule wnioski, ile metodologia pracy. Archstone Recovery Center przeanalizowało ponoć 100 najlepiej sprzedających się gier na każdą z konsol... czyli właściwie na które? Do której generacji się cofnięto? Czy zestawienie uwzględnia pecety? Kto je sporządził i czy jest do tego przygotowany merytorycznie? Na te i podobne wątpliwości próżno szukać w raporcie odpowiedzi.

Gdy rozmawiamy na jego temat z Łukaszem Golonką, zapalonym graczem, a zarazem psychologiem i terapeutą uzależnień w Poradni Uzależnień Return, ten także nie kryje sceptycyzmu: *– Raport jest skupiony wokół jednej tezy, w myśl której gry przedstawiają używanie substancji psychoaktywnych w sposób nierealistyczny, a by to udowodnić, posłużono się prostą matematyką. Problem polega na tym, że do jednego worka wrzucono kokainę czy crack z ziołami leczniczymi z Wiedźmina i stimpakami z Fallouta* – twierdzi Golonka. I dodaje, że wyników nie opatrzono koniecznym komentarzem.

Raport Archstone Recovery Center skłonił dziennikarzy BBC do rozmówienia się z ESRB, działającą na rynkach amerykańskich agencją, której zadaniem jest przydzielanie grom klasyfikacji wiekowych. Sam system oznaczeń jest, przyznajmy, dość kompleksowy: eksperci osobno znakują na pudełkach pojawianie się jakichkolwiek odniesień do używek, jak i sygnalizują ich obecność w np. tekstach piosenek oraz ewentualne występowanie w grze postaci zażywających substancje psychoaktywne. Przedstawiciel organizacji podkreśla w przesłanym redakcji

Zdjęcie: kazan.vperemen.com

Według badań CBOS-u z 2015 r. po narkotyki (nie licząc alkoholu i nikotyny) sięgnęło 16,4% Polaków.



Czy uzależniamy się na zawsze? Jak mówi ekspert: – *Schematy poznawcze w naszym mózgu się nie degenerują, raz zapisane zostają z nami. Nie da się wykonać Ctr + Alt + Del, jeżeli ktoś się nauczył niewłaściwego schematu korzystania z substancji, to już się go nie oduczy.*

oświadczeniu, że: „Wnikliwy system ESRB zapewnia szczegółowe i wiarygodne informacje, (...) dzięki którym rodzice mogą decydować, które gry i aplikacje są odpowiednie dla ich dzieci i rodzin". I dodaje, że wewnętrzny system kryteriów „waży czynniki, które są unikalne dla medium interaktywnego, takie jak system nagród w grze, ich częstotliwość i stopień sprawowania kontroli przez gracza".

Wiedźmin 3: Krew i wino • *Geralt otrzymuje od zielarki odwar z siwujki zwyczajnej, którego wypicie ma mu pomóc w wytropieniu demona. Przestrzega babę, że „gdyby majaczył coś o jednorożcach lub czarodziejkach", ma ona nie zwracać uwagi. Bierze łyk. Po chwili, ciężko dysząc, pada na wznak. Gdy się budzi, obraz jest rozmyty, a kolory – bardziej pastelowe. Wiedźmin słyszy, jak Płotka zachwala smak koniczyny. „To chyba dzięki grzybkom zacząłem cię rozumieć" – zagaja.*

– ESRB skupia się wokół tego, czy używka jest przedstawiona jako ona sama, czy zakamuflowana i jaki efekt na postać gracza ma jej używanie. Ma to sens, jeśli skupimy się na suchej treści przekazu, który płynie z gry. Ale... nie każdy człowiek zobaczy używkę w miksturze kamiennego ciała z Baldur's Gate'a – tłumaczy Golonka. Przypuśćmy, że rozmawiamy o RPG-u osadzonym w fantastycznym uniwersum. Jeżeli znajdziemy w nim eliksir, to choć spełnia on standardy mogące zaklasyfikować go w kategoriach narkotyku, przecież każdy z nas zdaje sobie sprawę z umowności realiów. Tymczasem ESRB potraktuje jego obecność w kategoriach nawiązania do substancji psychoaktywnej i przyzna wyższy rating. Golonka: *– Weźmy Wiedźmina 3, produkcję, w której wyraźnie istnieje pewna szkoła moralizatorska. Dziki Gon nie daje odpowiedzi, ale porusza masę dylematów. Mniejszego zła, konsekwencji podejmowanych działań... przy okazji w dodatku Krew i wino jest moment, w którym naćpany wiedźmin rozmawia z koniem. W tej sytuacji substancja psychoaktywna została potraktowana w sposób żartobliwy, nierealny.*

Podobnie restrykcyjnie zadziała europejski odpowiednik ESRB, czyli PEGI, dla którego jakiekolwiek „zachęcanie" do narkotyków z marszu zakwalifikuje grę do kategorii „dozwolone od lat 16". Zerknięcie w oficjalne dokumenty agencji zdradza, że **przez „zachęcanie" jej pracownicy rozumieją m.in. wykorzystywanie substancji psychoaktywnych do odnawiania zdrowia, zwiększania siły postaci czy przyspieszania rozwoju.**

Nie da się mówić o nałogu bez rozmowy o emocjach.

Wiedźmin 3: Dziki Gon • *Geralt, Eskel i Lambert przysiadają w izbie przy szklanicach spirytusu. Kamera taktownie odjeżdża w górę. Wyciemnienie. W kolejnej scenie stół otaczają puste kufle i butelki. Panowie kontynuują libację aż do momentu, gdy Eskel znika. Towarzysze wychodzą go poszukać, co nie jest łatwe, bo w oczach im się troi, a pole widzenia jest zawężone. Znajdują kolegę nieprzytomnego, podgryzanego przez koziołka.*

Golonka: *– Z punktu widzenia edukatora to, co jest pozytywne w przedstawieniu alkoholu w Wiedźminie, to zwrócenie przez developerów uwagi, że alkohol zawsze niesie z sobą konsekwencje. Postać pod wpływem może i się fajnie bawi, cutscenka jest zabawniejsza, ale poruszanie się jest trudniejsze, podobnie zresztą walka.* Dodajmy, że Wiedźmin, jako jeden z nielicznych – zdaniem terapeuty – tytułów, prezentuje również osoby zmagające się z chorobą alkoholową. *– Pokazywanie alkoholu w charakterze zabawowym, psikusa, rozluźniacza jest spłaszczeniem tego, jak używki wpływają na człowieka. Jako taki alkohol odgrywa dosyć ważną rolę w społeczeństwie: to sposób na rozładowanie, regulację emocji. Tak długo, jak pozostanie tylko jednym z wielu takich sposobów – z punktu widzenia psychologii nie widzę w nim nic złego.*

Max Payne 3 • *Zarośnięty Max wchodzi do pokoju hotelowego, w tle smutno pobrzmiewają skrzypce. „Czas iść naprzód" – powtarza sobie w głowie. Max siada na łóżku i wpatruje się w zdjęcie. Po chwili rusza do kuchni. Łyka garść środków przeciwbólowych. Samotnie wychyla szklankę whisky. Zaciąga się papierosem i otwiera kolejną butelkę.*

W rozmowie z CDA Golonka twierdzi, że niewiele jest tytułów, które przedstawiają inne sposoby radzenia sobie z emocjami: kontakty towarzyskie, opowiadanie o tym, co się czuje, sport, doświadczanie sztuki czy bliskość z drugim człowiekiem. *– Największym grzechem gier nie jest promowanie przemocy, nie jest promowanie takiej lub innej wizji narkotyków. Jest nim fakt, że większość bohaterów stanowią samotni desperaci, którzy po stracie zapuszczają się w rejony takiej romantycznej wizji wendety. W ten sposób nie pokazuje się żadnego sposobu pozytywnego radzenia sobie z emocjami.*

W taką wizję wpisuje się uzależniony od leków przeciwbólowych Max Payne, postać silna, mszcząca się, sprawcza. Na swój ponury sposób: autorytet. Trylogia Remedy/Rockstara, traktująca przecież o wpadaniu w uzależnienie pod wpływem bardzo silnego impulsu, jest jednak niezłym pretekstem, by pomówić o tym, jak w ogóle się uzależniamy. Golonka: *– Istnieje pewien uniwersalny model. Osoba z deficytami kompetencji emocjonalnych, niezdolna do radzenia sobie z sytuacjami problemowymi doświadcza czegoś trudnego. Znajduje coś, co łatwo reguluje emocje. Z czasem jej system dopaminergiczny uczy się jednak, że zaspokojenie można osiągnąć przez bardzo krótki moment: przez wzięcie tabletki, napicie się, zagranie kolejnej rundy w internecie... na poziomie chemicznym uzależnienie tworzy się w momencie, w którym nasze ciało znajduje ostateczny środek uzyskiwania dopaminy – hormonu, który nas odstresowuje, wypłukuje z nas napięcie.*

Czy można się zatem uzależnić od wszystkiego? Tak, bo nasz organizm funkcjonuje w oparciu o prosty w gruncie rzeczy system nagród (wyrzutów dopaminowych) i kar (ich braku). Uzależnienie pojawi się jednak dopiero wówczas, gdy nie mamy wielu dobrych sposobów na radzenie sobie z emocjami.

GTA V • *Michael wchodzi do domu mieszczącego się na wzgórzach Rockford Hills, w bogatej dzielnicy Los Santos. Wbiega po schodach i wchodzi do pokoju syna. Koło rozbebeszonego łóżka znajduje bongo. Chwyta je. Siada na materacu i odpala zapalniczkę. Przykłada ustnik do twarzy. Gdy wypuszcza z płuc dym, obraz zaczyna pulsować, kolory nieco się wyostrzają. Po kilkunastu sekundach wrażenie znika.*

A co z obiegowym podziałem na narkotyki twarde i miękkie? I czy istnieją narkotyki, które nie uzależniają? – *Nie byłyby wtedy narkotykami* – ripostuje Golonka. – *Nie ma czegoś takiego, jak podział na narkotyki miękkie, twarde i al dente. Ten podział wynika ze źle przeprowadzonej kampanii informacyjnej i jest wynikiem błędnej definicji uzależnienia, z którym ludzie często utożsamiają zespół abstynencyjny. Każda substancja, którą przyjmujemy, musi w nas „wejść", odpowiednie enzymy muszą ją sobie przerobić, wykorzystać i wydalić.* Alkohol, heroina czy kokaina łatwo wnikają w nasz system metaboliczny, a przy długotrwałym użytkowaniu człowiek i substancja tworzą nierozerwalny układ. Jeżeli organizm ją odstawi, ciało się zbuntuje – czy to przez delirium tremens, czy tzw. „zgięcia" po opiatach (bardzo silne bóle brzucha i mięśni).

– Podział na narkotyki twarde i miękkie doprowadził do sytuacji, w której OK jest jaranie trawki, jedzenie grzybków i łykanie tabletek, bo skupiamy się tylko na jednym aspekcie: czy będziemy mieli zespół odstawienny, czy nie. A zupełnie zapominamy o fundamencie: stopniowym zanikaniu zdolności radzenia sobie z problemami w inny sposób, postępującym upośledzaniu funkcjonowania jednostki...

Far Cry 3 • *Jason pochyla się nad trzema misami wypełnionymi pigułkami. Zza pleców wyrasta mu Doktor Earnhardt:* – Widzisz coś, co cię kręci? Osobiście lubię czerwone. Fioletowe podniosą cię na duchu w smutny dzień. Wszystko jest znakomite... Och, ale nie żółte, żółte mogą cię zabić. Mieszanka nie jest jeszcze gotowa. *Następnie zleca protagoniście poszukiwanie grzybów. Gdy wracamy do niego ze znaleziskiem, właśnie tworzy kolejny narkotyczny miks.*

A co z psychodelikami, czyli substancjami, które izolują nasz mózg od reszty układu ośrodkowego (dysocjanty) lub działają w niezrozumiały dla niego sposób (delirianty) i których zażycie może powodować halucynacje i omamy? Jak tłumaczy Golonka, i one stanowią zagrożenie: – *Wielu moich klientów to osoby, których sposób przyjmowania narkotyków jest nazywany uzależnieniem krzyżowym. Dana osoba uczy się, jak radzić sobie za pomocą substancji z negatywnymi skutkami długotrwałego użytkowania innej substancji. Taki człowiek idzie na imprezę, tam zażywa psychodeliki w rodzaju LSD czy grzybków, ale potem, by jakoś wrócić do działania, przyjmuje stymulanty – amfetaminę lub kokainę. A gdy wieczorem następnego dnia potrzebuje się wyspać – odpala depresanty, czyli np. marihuanę lub alkohol.*

The Elder Scrolls V: Skyrim • *Uzależniona od skoomy Niluva Hlaalu pracuje jako pomoc w Miodosytni Czarnej Róży w Pęknini. Podczas pierwszego spotkania nakrywamy ją na przyjmowaniu narkotyku. Rzuca wówczas:* – Nie patrz tak na mnie. Kim jesteś, by mnie oceniać? *Gdy jednak poznajemy ją lepiej, zwierza się Smoczemu Dziecięciu, że obawia się odkrycia nałogu przez pracodawcę, i przyznaje, że uzależnienie wciągnęło ją w długi.* – Chcę przestać, wtedy wszyscy przestaną myśleć, że jestem bezużyteczna. *Gdy ponownie łapiemy ją na gorącym uczynku, konstatuje:* – Co z tego, że mam problem? Wiem, jak sobie z nim poradzić.

W Watch Dogs narkotyczne tripy to jedynie pretekst do zabawnych minigier.

Spora część gier korzysta z fikcyjnych narkotyków, jak gaz Stracha na Wróble. Ale PEGI i ESRB nie biorą tej „fikcyjności" pod uwagę.

Narkotyki zaburzają nasze procesy poznawcze i, uszkadzając neurony, obniżają poziom naszej świadomości. Często osoba uzależniona dostrzega wywołane przez nałóg długoterminowe szkody zdrowotne i inne koszty, jakie ponosi (problemy w pracy, rozpad relacji międzyludzkich). Wówczas, próbując pogodzić chęć posiadania pozytywnej oceny samego siebie z tym, co musi robić, by przyjmować substancję, może popaść w pułapkę tzw. mechanizmu iluzji zaprzeczeń. Jak tłumaczy ekspert: – *Nadchodzi moment, w którym człowiek musi jakoś sobie wyjaśnić, że to, co robi, jest dobre, pogodzić informacje z zewnątrz z informacjami płynącymi z emocji i odczuć. I robi to, chociażby poprzez racjonalizację, udowadnia sobie, że to, co robi, nie jest takie złe, a w zasadzie to przecież ma nałóg pod kontrolą i w każdej chwili może przestać.* Tyle że to złudne wrażenie, bo przyjmowanie przez długi czas substancji psychoaktywnej upośledza nasze obserwacje i tym samym zdolność do autodiagnozy.

Podział na twarde i miękkie narkotyki nie ma sensu.

Life Is Strange: Before the Storm *Rachel Amber dowiaduje się od rodziców, że tajemnicza kobieta, która pojawiła się w miasteczku Arcadia Bay, to jej biologiczna matka. Ojciec opowiada o ich młodzieńczym romansie i tłumaczy, że kobieta zniknęła z jego życia w związku z uzależnieniem od heroiny. W retrospektywnej scenie Sera skrada się przez dziecięcy pokój. Przystaje przed łóżkiem, spod którego wyciąga strzykawkę. Chwilę później pada na ziemię z błogością wypisaną na twarzy.* – W końcu dostrzegłem, kim jest. Destrukcyjną osobą. Kimś, kto nigdy nie może poczuć spełnienia – *tłumaczy ojciec. Sera wraca do miasta kilkanaście lat później, po odbyciu terapii.*

Bywa, że zanim osoba uzależniona pojawi się w poradni uzależnień, współpracują z nią tzw. streetworkerzy. Ich zadaniem jest spotykanie się z osobami uzależnionymi w miejscu ich życia i – na przykład – zaopatrywanie w czyste igły i strzykawki. – *Zdrowie klienta to cel nadrzędny* – tłumaczy Golonka – *a nie każdy jest gotów na to, by od razu zmienić swoje życie o 180 stopni. Spotykamy się z klientem w tym momencie, w którym on jest, a nie w takim, w jakim byśmy chcieli, żeby był. Pomagamy każdemu, kto chce przyjąć pomoc, nawet jeśli jest to pomoc na najniższym poziomie – wymiana igieł i strzykawek na czyste, by dana osoba niczym się nie zaraziła lub by nie zaraził się od niej nikt postronny.* Ale taka wymiana – zastrzega – zawsze jest połączona ze wsparciem emocjonalnym i motywowaniem do podjęcia próby zmiany.

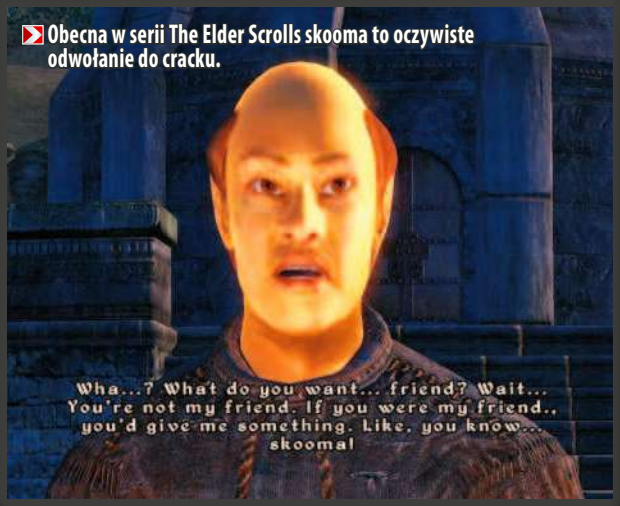
Nie jest łatwo pracować z osobą uzależnioną. Golonka twierdzi, że rzadko kiedy przychodzą do niego

ludzie zdający sobie sprawę z własnego uzależnienia, a jeśli już, to, jak mówi: – *Często znajdują się w ambiwalencji. Zdają sobie sprawę, że ich sposób użytkowania substancji psychoaktywnych jest szkodliwy, ale nie do końca to do siebie odnoszą, a nawet jak odnoszą, to trudno im przerwać, bo sobie tego nie wyobrażają.* ***Dużo pracy zajmuje już samo doprowadzenie osoby uzależnionej do momentu, w którym sama przed sobą przyzna się do nałogu.***

Następnie terapeuta ma za zadanie popracować nad stworzeniem pewnej struktury życia: nauczyć (podczas sesji grupowych i indywidualnych) regularnego spania, jedzenia i relaksu oraz regularnych kontaktów towarzyskich i sposobów radzenia sobie z emocjami. Brzmi banalnie, ale te właśnie aspekty najmocniej wpływają na nasz system dopaminergiczny. A gdy on będzie syty, głód przyjęcia substancji psychoaktywnej znacząco się zmniejszy. Na kolejnych sesjach psycholog i pacjent zgłębiają problem, starając się dociec, co doprowadziło do wystąpienia uzależnienia.

GTA V • *Michael jedzie ulicami Los Santos z synem. Ten oferuje mu coś do picia. Kilka sekund po spożyciu substancji mężczyzna nie może utrzymać kursu. Zaczyna seplenić, światło staje się ostrzejsze, głosy – bardziej basowe. Świat zdaje się poruszać w zwolnionym tempie. Samochód przystaje. Jimmy wypycha ojca z auta, uspokajając, że środek, który mu zaaplikował „jest stosowany przez weterynarzy od wieków". Michael śni o spotkaniu z kosmitami i upadku z ich spodka prosto na ulicę.*

Gdy pytam Golonkę, ile właściwie gry mogą nas nauczyć o uzależnieniach, ten wypala bez namysłu: – *Niewiele. W uzależnieniu nie jest bowiem ważna substancja. Ważny jest rozpadający się system wartości, zaniedbywanie i utrata kontaktów z ludźmi, tendencje suicydalne połączone z zaburzonym postrzeganiem świata.* **Ale gry mogą być jednym ze sposobów, dzięki którym nie wpadniemy w nałóg.** Zapytany o to, jak chronić się przed uzależnieniem, Golonka puentuje: – *Odpalić grę, wyjść do kina, spotkać się z przyjacielem, przeczytać dobrą książkę i wyjść na siłownię. Gwarantuję, że osoba szczęśliwa, która ma przyjemne życie i potrafi sobie radzić z emocjami, nie wpadnie w uzależnienie.* |CDA|



Obecna w serii The Elder Scrolls skooma to oczywiste odwołanie do cracku.

Streetworkerzy najczęściej współpracują z klientami uzależnionymi od opiatów. W Polsce nadużywa ich ok. 14,6 tys. ludzi!

Jak walczyć z TIK-ami?

Coraz częściej psychologowie pochylają się nad uzależnieniem od tzw. TIK-ów, czyli technologii informacyjno-komunikacyjnych. Naukowy kwartalnik „Serwis Informacyjny Uzależnienia" (03/2018) poświęca sprawie obszerny artykuł pióra dra Andrzeja Szymańskiego i dr Ewy Krzyżak Szymańskiej z katowickiego AWF-u .

Tekst dotyczy pokolenia, które Marc Prensky z Uniwersytetu Yale określił w swojej głośnej pracy mianem „cyfrowych tubylców" – dzieci i młodzieży, które nie znają życia bez internetu i smartfonów. Badacze twierdzą, że ewentualne uzależnienie od nowych technologii może owocować „obniżoną koncentracją, gorszymi wynikami w nauce czy zwiększonym ryzykiem aspołecznych zachowań i otyłością". A także zanikiem empatii i spadkiem czasu poświęcanego na inne, ważne aktywności – ruchowe, społeczne czy edukacyjne.

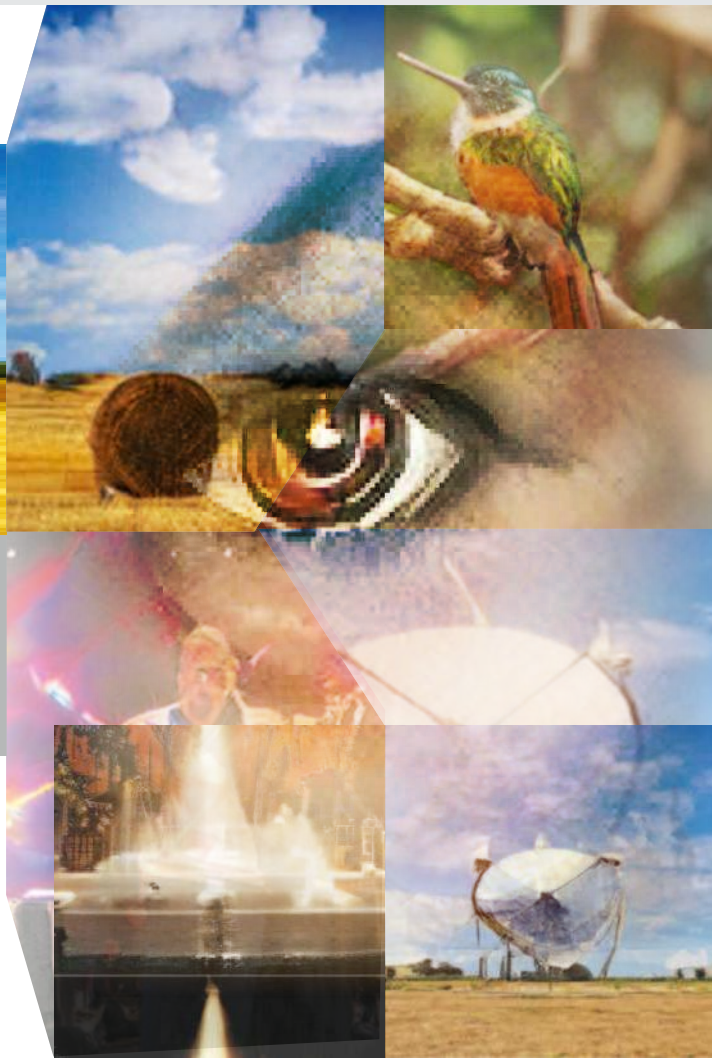
Jak się przed nałogiem chronić? Tutaj dużą odpowiedzialność ponoszą rodzice. Naukowcy radzą im autentyczność (bo metoda „tobie zabraniam, a sam to robię" jest nieskuteczna) i... namysł nad własnym zachowaniem. Sami musimy zastanowić się, które z naszych aktywności w sieci uważamy za naganne i nie chcemy, by dziecko je powielało. Poza tym warto towarzyszyć najmłodszym w korzystaniu z internetu i wspólnie z nimi ustalać zasady poruszania się w sieci. Wreszcie: nie można traktować tabletu czy smartfona w charakterze opiekunki. Bo choć TIK-i potrafią dać chwilę wytchnienia, nie powinny wchodzić w domową rutynę.

Gaming disorder

Hipokryzją byłoby nie wspomnieć w tekście o jednej z ciekawszych psychologicznych dyskusji minionego roku. Wszystko zaczęło się pod koniec 2017 roku, gdy Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) zaproponowała włączenie uzależnienia od gier (tzw. gaming disorder) do 11. wersji Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych (ICD-11), dokumentu powszechnie stosowanego przez diagnostów i badaczy. Według ekspertów o zaburzeniu można mówić, gdy gracz nie kontroluje czasu, jaki spędza przed monitorem, przedkłada granie nad aktywności społeczne i mimo negatywnych konsekwencji zdrowotnych kontynuuje lub intensyfikuje granie. Objawy muszą występować przynajmniej przez 12 miesięcy (krócej, jeśli dojdzie do „poważnych nadużyć").

Część środowiska przyklasnęła tej propozycji. W TVN24 psycholog dziecięca Aleksandra Piotrowska mówiła: – *Rośnie liczba przypadków, które są już naprawdę poważnie zagrożone uzależnieniem lub prezentują już wszystkie objawy uzależnienia. Nie można dłużej przymykać na to oczu.* Ale inicjatywa zrodziła w branży opór. Głos zabrała chociażby ESA (Entertainment Software Association), organizacja zrzeszającą najważniejszych wydawców i producentów, pod której auspicjami działają m.in. agencja ratingowa ESRB oraz targi E3. W przesłanym w styczniu 2018 oświadczeniu twierdzono, że „traktowanie uzależnienia od gier jako zaburzenia jest lekkomyślną trywializacją prawdziwych problemów, jak depresja czy zaburzenia lękowe, które wymagają leczenia i pełnej uwagi lekarzy". W międzyczasie serwis GamesIndustry.biz zapytał Światową Organizację Zdrowia o powody, dla których ta zamierza dopisać do klasyfikacji tzw. gaming disorder. Jej przedstawiciel odparł, że „istnieje coraz więcej dobrze udokumentowanych dowodów na klinicznie istotną wagę tych przypadłości oraz rosnące zapotrzebowanie na leczenie". GamesIndustry kilkakrotnie próbowało się dowiedzieć, co to za dowody, ale WHO zaniechało dalszej korespondencji. Nie zareagowało również, gdy 36 międzynarodowych ekspertów i ekspertek zaopiniowało projekt negatywnie w liście otwartym opublikowanym na łamach prestiżowego „Journal of Behavioral Addictions". Otwarcie przeciw WHO zwróciło się także European Games Developer Federation (Europejskie Stowarzyszenie Twórców Gier). Ostatecznie jednak w czerwcu 2018 WHO dopisało uzależnienie od gier do nowej wersji dokumentu.

Sfałszuj mi piksele



Neuronową lupę testował: **Rahid**

Stare gry przeżywają właśnie drugą młodość, a sprawcami tego zamieszania są: sieci neuronowe, zabawa w fałszerza i krytyka oraz ogromna liczba kart graficznych.

Uwielbiam Morrowinda – przez ostatnie parę lat wracałem do niego dobrych kilkanaście razy. Choć dobrze pamiętam, że twarze enpeców są tam nadzwyczaj szpetne, rozmazane i pozbawione wyrazu, ujrzenie ich na własne oczy i tak zawsze zadaje mi trochę bólu. Wygląda na to, że moje cierpienia niedługo się skończą – pewien sprytny model sztucznej inteligencji zapewnił postaciom z trzeciego TES-a skomplikowaną operację wygładzania zmarszczek.

Wszystko za sprawą chińskich badaczy, którzy w 2018 roku opracowali **metodę pozwalającą dwukrotnie powiększyć dowolny obrazek, ograniczając pikselozę zazwyczaj z tym powiązaną**. Zastosowań dla takiej techniki jest bez liku – od zwiększania rozdzielczości zdjęć z rezonansu magnetycznego do poprawiania jakości historycznych fotografii. Do swoich celów zaprzęgli ją ostatnio również modderzy, którzy chcą poprawić jakość tekstur i sprite'ów w starych grach. (Można to co prawda zrobić ręcznie, ale to praca mało ciekawa i niezwykle czasochłonna).

Sieć sieci wrogiem

Sieci neuronowe są w ostatnich latach prawdziwym hitem badań nad sztuczną inteligencją. W dużym uproszczeniu: to programy, które na podstawie odpowiedniej liczby przykładów potrafią samodzielnie nauczyć się bardzo skomplikowanych czynności. Przykładowo są w stanie rozpoznawać obiekty na zdjęciach (coś, z czym do niedawna komputery kompletnie sobie nie radziły), rozkładają na łopatki mistrza świata w go, są podstawą dla asystentów głosowych takich jak Siri czy Alexa – i wszystko wskazuje na to, że niedługo będą umiały jeszcze więcej. Badacze kombinują z ustawieniami neuronów i rozbudowują je na tyle, na ile pozwala moc obliczeniowa serwerów.

W wyniku takich eksperymentów w 2014 powstały generatywne sieci adwersarialne (tzw. GAN-y). Wbrew trudnej nazwie ich działanie jest proste – bierzesz dwie sieci neuronowe i każesz im między sobą walczyć. Jeśli mamy bardzo duży zbiór obrazów (np. kilkaset tysięcy zdjęć ludzkich twarzy), możemy wydać sieciom polecenie rywalizowacji między sobą w ramach gry w fałszerza i krytyka. Sieć fałszerz ma tworzyć obrazy jak najbardziej podobne do fotek z naszej kolekcji, natomiast sieć krytyk rozpoznawać, czy dane zdjęcie jest prawdziwe, czy zostało spreparowane przez rywala. W ten sposób krytyk nauczy się odróżniać podróbki od prawdziwych zdjęć, a fałszerz będzie musiał tworzyć coraz lepsze falsyfikaty, by przechytrzyć przeciwnika. Z czasem uda się zmylić nie tylko rywala, ale także ludzkie oko. Taka wyrobiona w fachu **sieć neuronowa może generować nam całkowicie nowe zdjęcia – realistyczne obrazy twarzy ludzi, który nigdy nie istnieli**.

Efekty pracy modderów korzystających z ESRGAN-a są krzepiące.

Paczkę z odświeżonymi assetami Morrowinda możecie pobrać pod adresem bit.ly/morrowindcda.

Siri, namaluj mi spaghetti

Innym interesującym naukowym osiągnięciem z ostatnich miesięcy jest BigGAN – czyli sieci neuronowe, które są w stanie tworzyć pełne detali obrazki o dużych rozmiarach. Ze względu na koszt mocy obliczeniowej oraz trudności w trakcie treningu wcześniej można było generować zdjęcia wielkości znaczka pocztowego – i dopiero w październiku 2018 badacze z Google Deepmind zdołali obejść te ograniczenia. Dzięki nim możecie samodzielnie zobaczyć, jak wygląda świat oczami sztucznej inteligencji:

1) Wejdź pod ten link: bit.ly/biggancda
2) Zaloguj się do konta Google, jeśli zostaniesz o to poproszony.
3) W menu na górze wybierz „Runtime", a w rozwijanym oknie „Run all".
4) Program będzie się ładował około minuty, po czym powinieneś zobaczyć zdjęcia całkiem apetycznych cheeseburgerów oraz kuriozalnych połączeń psa z kurą.
5) Teraz możesz pobawić się ustawieniami – w rozwijanym oknie zmień cheeseburgera na cokolwiek innego i kliknij trójkącik po lewej albo wciśnij jednocześnie Shift i Enter. Po chwili powinieneś zobaczyć nowe wygenerowane obrazki.

Jakość stworzonych przez sieć grafik zależy w sporym stopniu od wybranej kategorii. Niektóre wychodzą modelowi świetnie (rakiety kosmiczne, fontanny, filiżanki z kawą), inne wyglądają prawie dobrze poza małymi, ale niepokojącymi detalami (pieski z nieco zdeformowanymi oczami, talerze z substancją, która tylko na pierwszy rzut oka wygląda na jadalną), natomiast jeszcze inne wydają się znane głównie z bad tripów na kwasie (okładki książek, znaki drogowe, autobusy szkolne). Sieci neuronowe dużo się uczą, ale minie jeszcze trochę czasu, zanim zrozumieją naszą perspektywę.

Szybkie efekty powolnej nauki

Fałszerz potrzebuje bardzo wielu rund, żeby zacząć osiągać dobre wyniki – czasami musi zaliczyć nawet kilka milionów tur! Gdybyśmy chcieli uczyć nasze sieci na zwykłych procesorach, mogłoby to zająć nawet kilka tygodni – karty graficzne są w takim przypadku znacznie wydajniejsze, ale wciąż potrzebujemy ich co najmniej kilka, by kształcenie zamknęło się w rozsądnym czasie (np. w godzinie). Na szczęście już wyuczonemu fałszerzowi namalowanie nowego obrazka zajmie tylko kilka sekund – dzięki czemu tego typu wynalazki możecie przetestować na swoich komputerach bez konieczności kupowania armii GTX-ów (patrz: ramka „Siri, namaluj mi spaghetti").

Gdzie w tym wszystkim powiększanie zdjęć? – moglibyście spytać ze słusznym oburzeniem. Żeby otrzymać algorytm „remasterujący" klasyki, wystarczy nieco zmienić naszą zabawę w fałszerza i krytyka. Tym razem fałszerz zamiast wymyślać całkowicie nowe zdjęcia dostaje pomniejszoną wersję tekstury czy sprite'a i na jej podstawie musi namalować obraz w pierwotnych rozmiarach. Krytyk natomiast ma za zadanie zgadnąć, czy podane mu zdjęcie zostało sztucznie powiększone, czy może ma do czynienia z oryginałem. Tak jak wcześniej sieci wykorzystują rywalizację do nauki, dzięki czemu wytrenowany fałszerz będzie ostatecznie w stanie skutecznie powiększać podrzucone mu obrazki.

Chińscy badacze rok temu tę metodę poprawili, dopieścili i wypuścili do ogólnego użytku pod nazwą ESRGAN – w ten sposób trafiła pod strzechy modderów. Opinie przedstawicieli środowiska są nadzwyczaj optymistyczne – zapaleńcy dwoją się i troją, by znajdować tytuły, którym lifting zafundowany przez sieci neuronowe wyraźnie służy. Jak na razie **udało się osiągnąć imponujące wyniki ze wspomnianym na początku Morrowindem, czwartym Resident Evil czy Doomem** – a kolejne eksperymenty wciąż trwają. Fałszerz i krytyk jeszcze nie powiedzieli ostatniego słowa. |CDA|

Kolejny felieton o tym, że kiedyś to było lepiej

Napisał kolejny felieton o tym, że kiedyś to było lepiej: **Papkin**

Moim dwudziestym piątym urodzinom towarzyszyły zgoła tajemnicze okoliczności. Pierwszą z nich był fakt, że obchodziłem dwudzieste piąte urodziny już po raz czwarty z rzędu. Kolejną – co przyjmuję z niemałym zdziwieniem – że nikt z was nie złożył mi życzeń i nie przyniósł prezentu. WCALE SIĘ NIE GNIEWAM.

Najbardziej zaskakujące okazało się jednak, że 18 grudnia na wrocławskie Nadodrze wpadła muza. Franca postanowiła zakłócić obchody jubileuszu, tradycyjnie obejmujące zostanie w łóżku i użalanie się nad postępującą metryką, stając mi za uchem i wrzeszcząc, że hej, wstajemy, pora napisać kolejny felieton o tym, że kiedyś to było lepiej! Tłumaczę życzliwie: – Kaliope, na litość boską, mam dwadzieścia osie... pięć lat, **felietony o tym, że kiedyś to było lepiej, pisze się, mając kredyt hipoteczny, dzieci w wieku produkcyjnym oraz nadciśnienie tętnicze, osteoporozę i raka prostaty!** Wracaj ty lepiej do bycia enpecem w Unavowed, a nie mi tutaj będziesz robić koło pióra.

Sto lat

Moja niechęć do popełnienia kolejnego felietonu o tym, że kiedyś to było lepiej, wynika jednak nie tylko z wieku. Musicie bowiem wiedzieć, że felietony o tym, że kiedyś to było lepiej, stanowią element dziennikarskiego niezbędnika, obejmującego również: a) rozpoczęcie tekstu kulinarną metaforą, b) stylistyczny onanizm, który skłania młodych gryzireczki, że dawniej to były baldursgejty, hirołsy i kłaki, a teraz tylko lutboksy, batlrojal i sizonpas. Że tandeta, że bubel, że szajs, że lipa, że kicz, że chała, że dziadostwo, że rupiecie, że chłam, że bubel... o, napisałem „bubel" dwa razy, nic dziwnego, w końcu jestem stary i mam kłopoty z pamięcią, ale jak byłem młody, to nie miałem, bo wtedy to WSZYSTKO było lepsze!

W tej retorycznej armacie zaprzeczeń i złorzeczeń zazwyczaj nie starcza miejsca na jakiekolwiek pozytywy. Niesłusznie, bo choć postępujące lata zmieniają naszych wewnętrznych odbiorców kultury, to niekoniecznie na gorsze.

Sto lat

Przykładowo w odbiorze gier wideo udziela się pewien wewnętrzny spokój. Bijatyki, które przed laty rozkładałem na czynniki pierwsze niczym profesor streetfighterologii stosowanej, z fakultetem z mortalkombatologii behawioralnej, ucząc się na pamięć każdego fatality, ulta i cancela, dziś są jedynie chwilową igraszką. Ba, z racji licznych przyzwyczajeń nowa mordoklepka (czy jak tam mawiają na trzepaku smarkacze) wywołuje we

Dorastając (również jako gracz), warto mieć tego małego kolesia gdzieś z tyłu głowy.

Niewesołe jest życie staruszków. A przecież wcale nie musi być!

piórków do upychania w pierwsze dziełka (ba, Dzieła!) wykwintnych słów i nawiązań, c) Tę Nieudaną Archaizację Artykułu, O Której Chciałoby Się Zapomnieć, oraz d) dwudziestostronicowy esej ekspresyjny na temat tego, że gry to sztuka... a może wcale nie? W pewnym momencie życia zawodowego siada więc taki tekściarz za dychę (czy tam za 10,99 zł) przed edytorem tekstu i mękoli. Że kiedyś to się grało w giemnie dyskomfort porównywalny z przymiarką nowego garnituru. Pije mnie ograniczenie kombosów do ćwiartki D-pada w Dragon Ball FighterZ, uwiera mechanika Reversal Edge w Soulcaliburze VI, gniotą animacje ataków w Injustice 2, które za pierwszym razem wyszarpują z piersi jęk zachwytu, za drugim wyrywają z gardła pomruk aprobaty, ale za trzecim i każdym kolejnym wyzwalają stęk boleści, że ta nieprzeklikiwalna cutscena ZNOWU przerywa akcję. Cóż, jestem odbiorcą mającym swój bagaż doświadczeń, przyzwyczajenia i gust. **Czy czyni mnie to gorszym graczem? Być może. Z pewnością jednak: lepszym recenzentem.**

Perspektywę odpalenia sandboksa czy MMO przyjmuję z zapałem godnym diabła, któremu zaoferowano udanie się do spa mieszczącego się w Sanktuarium Maryjnym w Licheniu. Na ponad dekadę po ukrywaniu przed mamą, że zamiast studiować bitwę pod Chocimiem uczyłem się, jak mass ghoulem wygrać na Battle.necie z nocnymi elfami, zrozumiałem jedno. Mój czas jest cenny. Sto godzin, które mógłbym przeznaczyć na Red Dead Redemption II, mogę z powodzeniem spożytkować na...

1) obejrzenie 40 razy „Romy" Cuaróna;
2) wybranie się 28 razy na „Blaszany bębenek" w Capitolu;
3) przeczytanie trzy razy „Ksiąg Jakubowych" Tokarczuk

...których nie obejrzałem, nie wybrałem się i nie przeczytałem ani razu, bo przecież trzeba iść do gułagu (vel zakładu pracy) na roboty (vel pisanie); umówić się znowu do okulisty, bo ostatnie spotkanie przeoczyłem (co, nawiasem mówiąc, nie najlepiej o moim okuliście świadczy); odwiedzić mamę i wytłumaczyć jej, że nie, naprawdę nie chcę do domu żadnego jedzenia i że tata nie musi mnie odwozić na dworzec; spotkać się z terapeutą, który stwierdzi, że moje zaburzenie może być wynikiem nadopiekuńczości matki... Ale nie ma tego złego, konieczność liczenia się z czasem sprawia, że rzadziej go marnuję i czyni mnie surowszym krytykiem.

Niech żyje, żyje nam

W osiemnaste urodziny spotkałem Justynę Pochanke, już wówczas twarz telewizyjnych „Faktów". Pani Justyna była akurat na zakupach w Galerii Krakowskiej, gdy wtem pojawił się obok niej szczaw, który miał o jej pracę – licząc lekką ręką – sto pięćdziesiąt dwa pytania. Dziennikarka westchnęła, odłożyła siaty i cierpliwie na nie odpowiedziała. Rzekła wówczas, że praca to jest dla niej wieczne dziwienie się, a wchodząc do redakcji, nigdy nie jest się do końca przygotowanym na to, co przyniesie dzień. I chyba takiego właśnie wiecznego dziwienia się życzę w urodziny i sobie, i wam. Bo jeśli je zachowamy, to, mimo postępującej metryki, kolejne felietony o tym, że kiedyś to było lepiej, nie powstaną nigdy. |CDA|

Zapomniane przygody

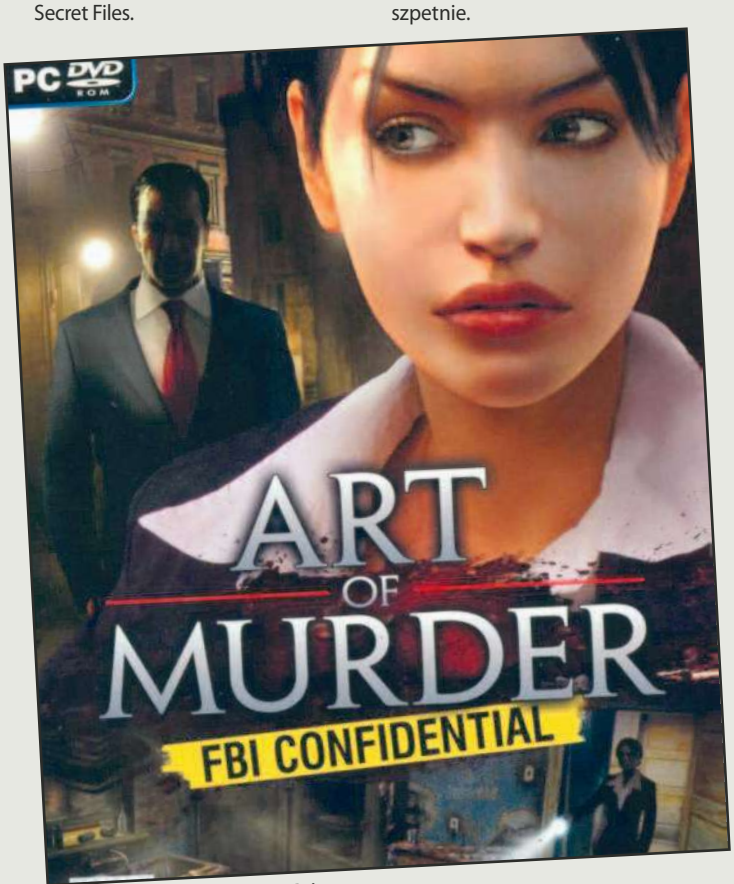
Wspomina starocie: **Eugeniusz Siekiera**

Przed laty, gdy CI Games znane było jako City Interactive, specjalizowało się w trzaskanych z jednej sztancy niskobudżetowych FPS-ach. Później próbowało wskoczyć na wysokiego konia, zmieniając filozofię tworzenia, a ostatecznie nazwę i logo. Mało kto jednak pamięta, że w międzyczasie ekipa miała romans z przygodówkami.

Romans krótki, ale dość intensywny. Na przestrzeni raptem kilku lat narodziły się i prężnie rozwinęły **dwie serie klasycznych point'n'clicków – Art of Murder oraz Chronicles of Mystery**. Pierwsza ewidentnie próbowała ograć się w blasku sukcesu Still Life, serwowała bowiem ponure i odpowiednio mięsiste kryminalne historie, a główną protagonistką była Nicole Bonnet, młoda, acz dobrze rokująca agentka FBI. Chronicles of Mystery uderzał w bardziej awanturnicze tony, opowieść miała luźniejszy charakter, perypetie archeolożki Sylvie Leroux zaś przypominały nieco przygody bohaterki kapitalnej serii Secret Files.

Spora rodzinka

Art of Murder doczekało się aż pięciu odsłon (choć dwóch ostatnich nie sposób traktować równorzędnie z pozostałymi, ale do tego jeszcze wrócimy), z kolei Chronicles of Mystery było tetralogią (jak wyżej). Oczywiście wszystkie są uroczo siermiężne, w zasadzie były takimi już w momencie premiery. Wiecie, średnio czytelne prerenderowane tła, a na dokładkę koślawe animacje i postacie wycięte z dykty. Czas też nie był zbyt łaskawy i swoje dołożył, mikrorozdzielczości rozciągnięte na współczesnych panoramicznych matrycach wyglądają bowiem szpetnie.



Do pięciu razy Sztuka zbrodni.

Dlaczego więc odgrzebuję te zapleśniałe mumie? Bo poszczególnych historii nie skreślono w trakcie przerwy śniadaniowej, scenariusze nie robiły z gracza idioty, a zagadki skrojono tak umiejętnie, że każda kolejna łamigłówka była ciekawym wyzwaniem, a jednocześnie nie zatrzymywała nas w jednym miejscu zbyt długo. Co jednak najbardziej zaskakujące, przez lwią część rozgrywki musieliśmy kierować się zdrowym rozsądkiem i logiką, co wbrew pozorom nie jest w grach przygodowych aż tak oczywiste.

Myślenie ma przyszłość

Przykład pierwszy z brzegu – w Sztuce zbrodni należało wyjąć z muzealnej gabloty pewną figurkę. Zapytany o pozwolenie dyrektor odesłał nas z kwitkiem, a w zasadzie po kwitek – bez oficjalnego pisma od naszych zwierzchników niczego nie mógł nam wydać. Więc dalej w długą do sekretarki, do magazynu po czysty formularz, a później do nachmurzonego szefa po zgodę i autograf. Z punktu widzenia rozgrywki kompletna strata czasu i niepotrzebna bieganina, ale takie podejście budowało wiarygodność świata przedstawionego. A gdy już upragniona figurka znalazła się w naszych rękach, nie taszczyliśmy jej w tylnej kieszeni kamienne bloczki – bo przecież żadna z niej siłaczka. Znakomita większość gier przygodowych nie ma większego problemu z tym, że filigranowa postać kitra za pazuchą drabinę, koło młyńskie i trzy worki mąki...

Przygodówki uwielbiają ścieżki na skróty – skupiają się na historii i zagadkach, przez co często zdarza im się pomijać takie niuanse. Szczegóły nieistotne dla poznanej historii, jasne, ale jednocześnie wpływające na spójność świata, jego wiarygodność. **W starych przygodówkach City Interactive wszystko trzymało się kupy, nie tylko scenariusz.**

Strzał w kolano

Tym większy żal, że obie marki ukatrupiono z premedytacją i rozmieniono na drobne, uciekając się do rozwiązania najgorszego z możliwych. Dwie ostatnie odsłony każdej z omawianych serii to nędzne, brzydkie i wyjątkowo kiepsko napisane gry typu hidden object. Każdą decyzję czy krok w kierunku rozwiązania prowadzonego śledztwa poprzedzają kolejne statyczne plansze pełne śmieci, wśród których trzeba znaleźć parasol, łom, jajko, pomarańczę, inkaską figurkę oraz słonia. I rzecz jasna żaden z tych przedmiotów nie ma związku ze sprawą. Nie dziwi w tej przez resztę przygody. Cenny relikt trzeba było oddać do depozytu w siedzibie agencji.

W Rytuale Skorpiona bohaterka często odkłada pożyczony przedmiot na swoje miejsce, gdy już nie musi z niego korzystać. Raz, że zajmowałby niepotrzebne miejsce w ekwipunku, a dwa – tak nakazuje przyzwoitość. W Drzewie Życia z kolei rezolutne dziewczę automatycznie zostawia cenniejsze fanty w hotelowym pokoju, bojąc się kradzieży na zatłoczonych kairskich ulicach. Zdrowy rozsądek nie ominął też ekwipunku. Nasza bohaterka nie jest w stanie mieć przy sobie więcej niż cztery

Drogie CI Games, może pora zatrzymać się i spojrzeć wstecz?

sytuacji, że dziś niewielu o tych seriach pamięta – one zaś nieśmiało przypominają o sobie chyba tylko w trakcie wyprzedaży na Steamie. Szkoda.

Więc, drogie CI Games, może zamiast kolejnych, średnio udanych prób wskoczenia w żołnierskie kamasze warto byłoby zatrzymać się na chwilę, spojrzeć za siebie, pomyszkować na stryszku i z dość bogatego portfolio wygrzebać dawno zapomniane marki? Z większym budżetem, nowoczesną oprawą i równie dobrym scenariuszem mielibyście szansę zawalczyć z najlepszymi. Kto jest za? |CDA|

MARIO VS. PREDATOR

Z połączenia waszych mocy powstaję ja: **Szoki**

Zagadka: co łączy Super Smash. Bros. Ultimate, „Avengers: Endgame" oraz Jazona i Argonautów?

Definicja crossovera jest stosunkowo łatwa – ma on miejsce, gdy co najmniej jedna fikcyjna postać zalicza występ u boku innej, a obie pochodzą z co najmniej dwóch niezależnie funkcjonujących źródeł. Skala przedsięwzięcia jest różna, od żartobliwego easter egga, przez skromne i niemające dużego wpływu na główny wątek występy gościnne, aż po istotną rolę w przedstawianej historii. Bywa, że takie spotkania toczą się w obrębie jednego świata (jak potyczki Supermana z Batmanem czy Obcych z Predatorami), ale zdarza się łączenie uniwersów szalonych i stylistycznie sprzecznych (np. Solid Snake i Pikachu w SSBU właśnie). Bez względu na rodzaj i (czasem bardzo wątpliwą) jakość, **crossovery można znaleźć w każdym medium**. Czasem w najmniej spodziewanych miejscach.

CHODŹCIE DO NAS, JEST MIEJSCE!

Przywykliśmy do myślenia o crossoverach jako ewenemencie kultury popularnej. Jednak pierwszych przeplatających się ze sobą historii należy szukać nie w literaturze czy w filmach (a tym bardziej nie w grach), lecz w innym zjawisku o zasięgu masowym – religii. Za eksponat posłuży nam jeden z najstarszych znanych systemów wierzeń w historii, a konkretnie ten pochodzący ze starożytnego Egiptu. Choć o bardzo złożonych praktykach Kairu z przyległościami wiemy dużo mniej, niżbyśmy chcieli, to to, co udało się odnaleźć i opisać, i tak może przyprawić o zawrót głowy. Szczególnie kogoś, kto próbowałby sobie tamtejszą mitologię samodzielnie uporządkować.

Winę za ten stan rzeczy ponoszą czas (państwo nad Nilem istniało całe milenia i jego tradycje wielokrotnie ulegały zmianom) oraz **synkretyzm religijny polegający na łączeniu (a nie całkowitym wypieraniu) różnych kultów**. Gdy pięć tysięcy lat temu królestwa Górne i Dolne połączyły się, wywodzące się z obu państw mity zlały się ze sobą. Bogowie o różnym pochodzeniu, imionach i wyglądach zaczęli dublować się w sprawowaniu określonych funkcji. Z czasem niektórzy z tych najbardziej do siebie zbliżonych zaczęli być postrzegani jako jeden byt (jak opiekujący się słońcem Amon i Re), ale nie było to regułą. Bóstwa pełniące te same obowiązki potrafiły istnieć niezależnie od siebie,

STEVEN MIESZA

Z rzadka trafiają się tytuły opierające całą swoją tożsamość na byciu zlepkiem co najmniej kilku fikcyjnych światów. Jednym z nich jest zekranizowana przez Stevena Spielberga (z powodzeniem!) książka „Ready Player One", stanowiąca list miłosny do gier i popkultury. Wyłapanie choć części z pochodzących z ponad 200 źródeł gościnnych występów i easter eggów wymaga częstego pauzowania filmu i co najmniej przyzwoitej znajomości animacji, seriali, filmów i gier. Nie możemy też zapomnieć o filmie „Kto wrobił Królika Rogera", w którym na ekranie pojawiają się animowane postacie należące do siedmiu (!) rywalizujących ze sobą wytwórni filmowych. Za przekonanie ich do bezprecedensowej współpracy należy ponownie podziękować Spielbergowi, który samą siłą argumentów i obietnicą potraktowania animków z należytym im szacunkiem (na filmie zarobił tylko Disney!) zdołał przełamać opór wytwórni.

Starcie Godzilli z King Kongiem to prawdziwie potworne nieporozumienie.

Oto ujęcie, które wpisało się do historii kina i na zawsze zmieniło to, jak podchodzimy do tworzenia filmów.

za ważniejsze zaś uważane było to, którego ośrodek kultu posiadał aktualnie większe wpływy. W efekcie to, czy „właściwym" stwórcą świata był czczony w Memfis i stojący na czele Wielkiej Trójki bóg Ptah, czy wywodzący się z Heliopolis Atum i jego rodzina (Enneada), zależy wyłącznie od epoki, której postanowimy się akurat przyjrzeć. Niemniej jednak takie łączenie panteonów to jeden z pierwszych odnotowanych przypadków, któremu (z dzisiejszej perspektywy) możemy nadać miano pierwowzoru crossovera.

AVENGERS P.N.E.

Jeśli jednak zależy nam na pierwszym prawdziwie soczystym przykładzie złączenia ścieżek popularnych postaci, nie należy szukać dalej, jak u protoplastów europejskiej kultury – starożytnych Greków. To właśnie z Hellady wywodzi się pomysł na historię, w której herosi (dotychczas występujący w mitach solo) formują drużynę – o jej przygodach przeczytać możemy w historii o wyprawie Jazona i Argonautów. Na pokładzie Argo **po złote runo ruszyli bowiem m.in. poeta Orfeusz (ten od Eurydyki), dzielny Tezeusz, czyli pogromca ludożerczej wołowiny (vel Minotaura), a także potężny Herakles**, najsłynniejszy bohater w historii. No, przynajmniej do czasu wymyślenia Batmana.

Ich wyprawa jest niezwykła nie tylko ze względu na imponującą kadrę, ale także dlatego, że czerpie garściami z wielu innych, starszych od siebie historii, by zbudować opowieść większą i lepszą. Ponieważ dla starożytnych Greków od treści podania ważniejsza była jednolitość obrzędów religijnych (czyli sposobów, w jaki prawidłowo oddaje się cześć bogom), istnieje wiele „oficjalnych" wersji każdego mitu, w tym także wyprawy Argonautów. Różnią się one nie tylko obsadą (czasem brakuje np. Tezeusza), ale nawet okolicznościami śmierci niektórych postaci (np. skrzydlatych Boreadów). Zmienność ta żywcem przypomina współczesne, diametralnie różne interpretacje losów bohaterów w spandeksowych wdziankach, które zmieniają się zależnie od medium, scenarzysty i mentalności społeczeństwa. I tylko umacnia pozycję Jazona i spółki jako do dziś rozpalających wyobraźnię protoplastów ekipy Iron Mana.

Jeśli ktoś jednak myśli, że takie przygarnianie „cudzych" bóstw i nadawanie im nowych ról jest domeną wyłącznie starożytnych, to polecam rzucić okiem na świętą Brygidę z Kildare, patronkę katolickiej Irlandii. Dziwnym trafem historie o czynionych przez nią cudach bardzo przypominają dokonania obdarzanej niegdyś wielką czcią celtyckiej bogini Brigid. I nie jest to bynajmniej jedyny taki „przypadek" w tym regionie! Tajemnicą poliszynela jest bowiem, że misjonarze działający na Wyspach Brytyjskich wykazali się nieco większym sprytem niż ich kontynentalni odpowiednicy. Często zamiast wpajać tubylcom chrześcijańską miłość do bliźniego najpierw prośbą, potem groźbą, a na koniec ogniem i mieczem, słuchali oni miejscowych legend, po czym stwierdzali: „wszystko, co mówicie, to szczera prawda, ale ci, których czcicie, to nie bogowie, a błogosławieni wybrańcy jedynego prawdziwego Boga, o którym wam teraz opowiemy". Metoda ta zadziałała zadziwiająco dobrze i znacząco ułatwiła chrystianizację regionu, którego mieszkańcy zamiast całkowicie porzucać swoje dawne wierzenia musieli je tylko zmodyfikować. Innymi słowy: katolicy wzięli czczone od wieków pogańskie bóstwa, nieco je zdegradowali, dopisali sobie do kościelnego kanonu i po dziś dzień wznoszą do nich modły o wstawiennictwo u Boga.

TO GREKOM ZAWDZIĘCZAMY POWSTANIE PIERWSZEJ HISTORII, W KTÓREJ DOTYCHCZAS SAMODZIELNI HEROSI FORMUJĄ DRUŻYNĘ.

AVENGERS N.E.

W temacie komiksowych herosów trzeba wspomnieć o genezie dwóch najpopularniejszych superzespołów. »

Gdy wyszło na jaw, że zmarłe matki Predatora i Batmana wzięły na bierzmowaniu to samo imię, panowie szybko zakopali topór wojenny.

Kto chce być w najnowszym filmie Stevena Spielberga, ręka w górę!

Zarówno Liga Sprawiedliwości DC, jak i Avengers Marvela zawiązały się w początkach lat 60. XX wieku (tzw. srebrna era komiksu), w odpowiedzi na słabnącą sprzedaż i rosnące oczekiwania czytelników. Założenie było proste i bardzo ekonomiczne: zeszyt, w którym pojawiają się zarówno Flash, jak i Superman, kupią fani obu bohaterów. Pomysł okazał się równie trafny, co dochodowy, i skutecznie zachęcił funkcjonujących na amerykańskim rynku wydawców do tworzenia kolejnych drużyn.

Nie sztuką jest jednak wydać crossover stworzony w całości na bazie własnych praw autorskich – sztuką jest dogadać się z konkurencją. Branżowym gigantom udało się to dwukrotnie: najpierw w roku 1996 w trakcie publikacji miniserii DC vs. Marvel oraz wynikłych z niej jednonumerowych historii wydanych w Amalgam Comics (event trwał do połowy 1997 roku), a następnie w dużo mniej ciekawym JLA/Avengers w latach 2003-2004. W pierwszym przypadku miały miejsce liczne starcia o nieco kontrowersyjnym doborze „zawodników" (o wynikach nie wspominając), które miały ukazać, który popularny bohater jest silniejszy od swojego należącego do konkurencji odpowiednika. Niestety, dobór pozostawiał nieco do życzenia, bo poza oczywistym wyścigiem Flash vs. Quicksilver odbyła się też kuriozalna walka Storm vs. Wonder Woman. Stworzona została też cała plejada postaci „łączonych", jak Dark Claw, fuzja Batmana i Wolverine'a. Wszystko to było w równym stopniu próbą spełnienia próśb czytelników, którzy od lat marzyli o takim wydarzeniu, i sprytnym zabiegiem marketingowym.

W obrębie komiksu podobne współprace nie są jednak domeną wyłącznie superbohaterów. Przykładem niech będzie Alan Moore i jego **„Liga Niezwykłych Dżentelmenów", na kartach której ramię w ramię stają ze sobą postacie rodem z klasycznej literatury przygodowej i science fiction** (np. Mr Hyde, kapitan Nemo czy Allan Quatermain). To bardzo udany eksperyment przenoszący crossoverowy trend w czasy wiktoriańskiej Anglii... no, przynajmniej jeśli zignorujemy budzące mieszane uczucia sequele i tragiczną adaptację filmową. Ciekawie ma się też sprawa z „Sędzią Dreddem", który jako jedyny może się poszczycić żelazną konsekwencją. Ów, wbrew komiksowym trendom do traktowania fantazyjnych crossoverów jako historii alternatywnych i późniejszego ich ignorowania, od 1977 roku nie podważył kanoniczności żadnego wątku czy spotkania. W efekcie utarczki Dredda z upartym Batmanem, brutalnym Lobo czy zabójczymi ksenomorfami pozostają wiążące – tym bardziej że na kartach tytułu nieraz działy się rzeczy dużo dziwniejsze (w tym futurystyczna rekonstrukcja rządów cesarza Kaliguli).

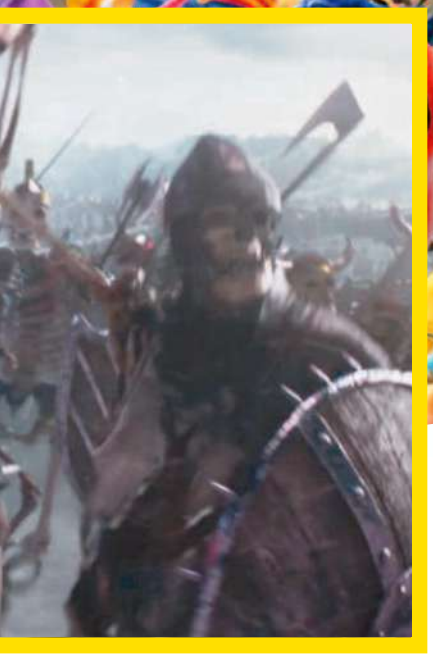
W GRUPIE RAŹNIEJ

Wbrew wciąż bardzo powszechnej opinii kinowa dominacja Marvela i pełna potknięć pogoń marzącego o podobnym sukcesie DC wcale nie opierają się na nowym pomyśle. Pierwsze wspólne uniwersum zadebiutowało na wielkim ekranie już w latach 40. XX wieku, gdy za fraki wzięły się klasyczne potwory wytwórni Universal. „Frankenstein spotyka Człowieka Wilka" z 1943 roku był piątą częścią sagi o zszytym z trupów stworze i drugą odsłoną losów Larry'ego Talbota, mężczyzny walczącego w czasie pełni księżyca z klątwą nadmiernego owłosienia.

Wkrótce potem nakręcono także „Dom Frankensteina" (1944) oraz „Dom Drakuli" (1945), ale ich jakość, wyraźnie odstająca od nakręconych jeszcze w latach 30. pierwowzorów, a także słabnąca popularność monstrów, ucięła plany tworzenia kolejnych odsłon. Ostatnim prawdziwie

W TELEWIZJI POKAZALI...

Pomijając oczywiste żarty i ukierunkowane na komedię nawiązania typowe dla kreskówek takich jak „South Park", „Simpsonowie" czy „Family Guy", jednym z cwańszych sposobów na wykorzystanie crossoverów w serialach jest promocja innego tytułu. Bohaterowie gościnnie pojawiają się w dużo popularniejszej bądź starszej serii tych samych producentów, reżyserów lub sieci telewizyjnej, co ma podbić oglądalność (teksty o puszczaniu oczka do widza można włożyć między bajki). Skala tego zjawiska stała się w amerykańskiej telewizji tak wielka, że gdy w 1988 roku popularny serial medyczny „St. Elsewhere" odstawił jedno z najbardziej niespodziewanych zakończeń w historii (wszystkie sześć sezonów okazało się jedynie wizją autystycznego Tommy'ego Westphalla), narodziła się trochę szalona, trochę żartobliwa teoria, która stawia całą telewizyjną fikcję na głowie. Bo jeśli Tommy wyobraził sobie wydarzenia z „St. Elsewhere", to musiał wyobrazić sobie także fabułę tych seriali, których bohaterowie pojawili się w nim gościnnie, oraz spin-offów. To z kolei musi oznaczać, że wymyślił też te fabularne tasiemce, które w jakikolwiek sposób nawiązywały do tamtych. I tak dalej, i tak dalej. Wystarczy powiedzieć, że w 2016 roku liczba naliczonych „zmyślonych" seriali wyniosła 416.



„potwornym" crossoverem Universalu była komedia „Abbott i Costello spotykają Frankensteina" z 1948 roku, w której, nieco wbrew tytułowi, pojawili się także hrabia Drakula i Larry Talbot. Zresztą „Mroczne Uniwersum" miało okazję powrócić, ale plan ten legł w gruzach, gdy remake filmu „Mumia" (2017) z Tomem Cruise'em w roli głównej okazał się finansowym niewypałem o straszliwie słabych recenzjach. Fani starć klasycznych potworów na razie utknęli więc z mocno średnim „Van Helsingiem" (2004).

NA WSCHODZIE BEZ ZMIAN

Ponieważ od dłuższej chwili skupiamy się tylko na kulturze zachodniej, przenieśmy się na chwilę do Japonii. Jest rok 1954, a wytwórnia Tōhō właśnie zaprezentowała światu „Godzillę". Sukces obrazu sprawił, że w jego ślady poszły kolejne filmy o potworach, w tym „Rodan – ptak śmierci" (1956) i „Mothra" (1961). Przełom nastąpił jednak w 1962 roku, gdy **„King Kong kontra Godzilla" (czyli olbrzymi goryl z USA kontra monstrum z Kraju Kwitnącej Wiśni – czy czujecie podtekst polityczny?)** jasno pokazał, że jeden znany potwór może i zapewni zainteresowanie widzów, ale dwie kolosalne gwiazdy narobią kolosalnego szumu. Od tego czasu filmów, w których radioaktywna gadzina walczy z innymi wytworami Tōhō (takimi jak wspomniani Rodan i Mothra) lub łączy z nimi siły przeciw straszniejszemu wrogowi (jak np. trójgłowy smok Król Ghidorah), sami tylko Japończycy nakręcili ponad 30. A wciąż powstają nowe, bo debiutujący latem 2019 roku sequel amerykańskiej „Godzilli" (2014) rzuci widzów w sam środek walki wielu klasycznych japońskich bestii. Z kolei planowany na 2020 remake starcia atomowego jaszczura z King Kongiem (sequel filmu „Kong: Wyspa Czaszki") jest już w fazie produkcji. Fani starć wielkich potworów mają powód do radości.

PIERWSZE WSPÓLNE UNIWERSUM UFORMOWAŁO SIĘ NA SREBRNYM EKRANIE JUŻ W LATACH 40. XX WIEKU.

DLA FANÓW – WSZYSTKO!

Są tytuły, które wydają się wprost stworzone pod crossovery. Konia z rzędem temu, kto zliczy wszystkie permutacje cyklu „Aliens vs. Predator", wliczając w to gry, komiksy i filmy. Wredni kosmici tłukli się zresztą nie tylko między sobą. Obcym postawił się sam Superman, szukający wyzwania Predator obrał Batmana na godnego siebie przeciwnika, obie rasy zaś stanęły w szranki z Terminatorem. Skalę obcopredatorowego absurdu, którego moment kulminacyjny przypadł na koniec lat 90. XX wieku, celnie sparodiowali w swym prześmiewczym komiksie pt. „Gołota vs. Predator" panowie Robert Adler i Tobiasz Piątkowski.

Dlaczego w ogóle doszło do takiego kuriozum? Z tego samego powodu, dla którego Pogromcy Duchów łapali upiory we współpracy z Żółwiami Ninja, a kapitan Kirk przybił piątkę Optimusowi Prime: bo fani się tego domagali i byli gotowi wyłożyć pieniądze, aby to dostać. Z tego powodu otrzymaliśmy także (w formie komiksowej, bo produkcję filmu zablokował niezadowolony ze scenariusza Sam Raimi) sequel horroru „Freddy vs. Jason" (2003) o nośnym tytule „Freddy vs. Jason vs. Ash", w którym nieśmiertelnym złoczyńcom staje na drodze pechowy bohater serii „Martwe zło".

WSZĘDZIE ZNAJOME TWARZE

Fani potrafią być siłą sprawczą nie tylko poprzez głośne wyrażanie swej opinii, ale także biorąc sprawy we własne ręce. Każdy, kto kiedykolwiek odpalił jakąkolwiek wersję programu M.U.G.E.N, wie, że łatwość jego modyfikacji pozwala każdemu zainteresowanemu stworzyć bijatykę z możliwością obsadzenia w roli zawodników kogo tylko zapragnie. Chętnych, rzecz jasna, nigdy nie brakowało. Część społeczności skupiła się na bijatykowym Dragon Ballu bądź bohaterach komiksów i stworzeniu gry z udziałem tychże, inni dowolnie mieszali i miksowali olbrzymie obsady w imię zasady „byle dziwniej". **Do dziś M.U.G.E.N pozostaje największą nieoficjalną grą crossoverową**, w której można obić twarz dowolnej postaci dowolną postacią. Niekoniecznie fikcyjną. Wystarczy odrobina samozaparcia i kreatywności, by faktycznie rozegrać starcie jako Gołota tłukący tego nieszczęsnego Predatora.

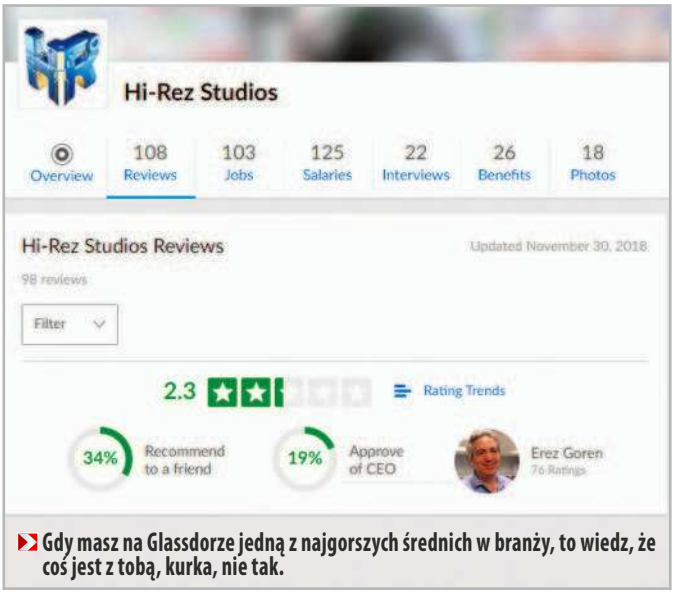
Wielbiciele mordobić są zresztą regularnie rozpieszczani również przez wielkich wydawców, bo ze wszystkich gatunków gier to właśnie **bijatyki mogą poszczycić się największą różnorodnością postaci i liczbą występów gościnnych**. W kolejnych odsłonach serii Soulcalibur znajdziemy m.in. Ezio, Yodę i Geralta, Mortal Kombat XL oferuje postacie znane z horrorów, Injustice 2 dorzuca zawodników z innych niż DC wydawnictw komiksowych (w tym Hellboya), a cykl Marvel vs. Capcom samym tytułem zdradza, co jest jego główną atrakcją. Wspomniany na początku Super Smash Bros. Ultimate gości postacie z dziesiątków różnych serii (grywalnych – z ponad trzydziestu!), a nadchodzący Jump Force to hołd dla istniejącego od ponad 50 lat i przekraczającego dwa miliony sztuk nakładu (!!!) japońskiego tygodnika Shūkan Shōnen Jump. Gra pozwoli nam osobiście porównać siłę takich postaci jak Luffy, Vegeta, Kenshiro czy Naruto.

Nie samymi bijatykami człowiek żyje, dlatego też warto przypomnieć o istnieniu zrzeszającej dziesiątki bohaterów ze wszystkich gier Blizzarda gry MOBA Heroes of the Storm. No i taktycznego Project X Zone, w którym obok postaci z Tekkena, Devil May Cry i Resident Evil zobaczyć można między innymi bohaterów Mega Mana, Street Fightera czy Space Channel 5. Jest jeszcze jeden tytuł, przy okazji prawdziwy unikat: cykl Kingdom Hearts, łączący światy Disneya i Final Fantasy (a także, gościnnie, The World Ends With You). Efekt tego kuriozalnego połączenia nie tylko okazuje się zaskakująco dobrą grą, ale też zadziwia głębią fabuły. Nic dziwnego, że trzecia część to jedna z najbardziej wyczekiwanych premier 2019 roku. Wszak trudno o coś lepszego niż udany crossover. |CDA|

Przepraszam, czy tu psują?
Co gryzie Hi-Rez Studios?

Łapie się za głowę: **Szoki**

Rynek gier charakteryzuje się zauważalnymi trendami. MOBA, hero shooter, battle royale – wielu producentów dałoby sobie urżnąć lewą rękę, byle tylko uszczknąć kawałeczek tortu. Tym bardziej zdumiewa, że istnieje studio, któremu ta sztuka udała się wielokrotnie, ale które bardzo się później rzeczonymi tortami krztusiło.



Gdy masz na Glassdorze jedną z najgorszych średnich w branży, to wiedz, że coś jest z tobą, kurka, nie tak.

To historia o tym, jak skutecznie wbić się klinem między wielkich konkurentów, a następnie samemu spieprzyć sprawę.

Nie cierpię FPS-ów. Przejadły mi się one lata temu i potrzeba naprawdę wyjątkowej pozycji, abym nie znużył się po ledwie kilku kwadransach tratatata, pif-paf i kabum. A jednak z miejsca **zakochałem się w superszybkiej rozgrywce wydanego na początku 2012 roku Tribes: Ascend**, pierwszego znaczącego sukcesu Hi-Rez Studios. Ślizgiem pędziłem po stokach wielkich map i śmigałem na jetpacku. W pędzie szacowałem tor lecących po paraboli granatów i wyprzedzenie konieczne do trafienia nimi pędzącego wroga, a także optymalną trasę szusu, pozwalającą bezpiecznie zwinąć flagę wrogiej drużyny. Cud, miód, malina. **I wtedy przyszedł pierwszy duży patch, który wszystko zrujnował.** Liczne bronie i perki zostały albo zamknięte za godzinami grindu i/lub mikropłatności, albo „zbalansowane" tak, że trzeba było się ich uczyć od nowa, co przyczyniło się do masowej rezygnacji graczy – w tym mojej. W lipcu 2013 roku Hi-Rez wstrzymało dalsze prace nad grą, aby skupić się na nowych projektach.

Szoki się smuci

Nie wiedziałem wtedy, że takie przegrupowanie sił w pogoni za trendami okaże się modus operandi niezwykle specyficznego studia. Żeby było jasne – wcale nie odmawiam ekipie Hi-Rez talentu. Wręcz przeciwnie – **nie znam drugiego developera, który potrafiłby nadać swym produkcjom tak wyraźny styl**, wyróżniający je na przesyconym klonami rynku. Przykład? W marcu 2014 roku ukazuje się bardzo udana MOBA Smite, która dzięki nietypowemu dla gatunku widokowi TPP zdołała wbić się klinem między Dotę 2 i LoL-a, zdobywając sporą grupę wiernych fanów. I choć Hi-Rez nie miał szans przebić wielkich rywali, to wcale mu to nie przeszkadzało – wszak wywalczona trzecia pozycja wciąż oznaczała setki tysięcy aktywnie grających osób. Nie trzeba było jednak długo czekać na problemy; do najważniejszych należą wiecznie skwaszony (na korzyść nowych postaci) balans i od lat niespatchowane bugi (np. problemy z zapraszaniem do wspólnej zabawy innych graczy czy liczne zwisy). Nie przeszkodziły one jednak w zalaniu smite'owego sklepiku masą kosmetycznych dodatków.

Szoki się denerwuje

Gdy w centrum uwagi graczy pojawiły się hero shootery z Blizzardowym Overwatchem na czele, Hi-Rez wypuścił kolejnego zadziwiająco udanego klona(*) – Paladins. Solidna rozgrywka i widowiskowe umiejętności postaci ponownie przykuły uwagę setek tysięcy graczy. I – podobnie jak w przypadku Smite'a – wkrótce rozpoczęła się **inwazja mikrotransakcji, których ciągłe implementowanie ponownie zepchnęło na drugi plan prace nad łataniem błędów i balansem rozgrywki**. Pomimo tych niezaprzeczalnych wad oba tytuły utrzymują stałą bazę graczy. Nie da się jednak ukryć, że zmarnowały szansę na zawojowanie większej części rynku.

Szoki zauważa trend

Pomimo milionowych kwot przeznaczanych przez Hi-Rez na organizację turniejów i promocję swoich gier żadnej nie udało się doczłapać do e-sportowego panteonu. Trafił im się za to niezły skandal, gdy na początku 2018 profesjonalny gracz w Paladins, Patrick „sleeppyy" Ratzow, opublikował post, dzięki któremu wyszło na jaw, że **studio zalega z wypłatą nagród dla uczestników turniejów na łączną kwotę ponad 250 000 dolarów**. Szefostwo Hi-Rez zrzuciło opóźnienia na błędy księgowe i obiecało szybkie rozwiązanie problemu, ale mleko już się rozlało. Studio ponownie pogrzebało potencjał swoich gier pod własną nieudolnością.

Szoki traci nadzieję

No i tu dochodzimy do sedna. Ryba psuje się od głowy, a gry psują się od prezesów i ich pomysłów. Tragiczny profil Hi-Rez na Glassdorze (stronie pozwalającej oceniać pracodawców) wyciąga na światło dnia wszystkie grzeszki zarządu i szefa firmy, Ereza Gorena. Mowa tam o ciągłych zmianach wytycznych i wyrzucaniu efektów miesięcy wytężonej pracy, decyzjach projektowych podejmowanych przez ludzi bez bladego pojęcia o grach czy programowaniu, o besztaniu pracowników za brak ślepego posłuszeństwa. Są też oskarżenia o seksizm, wymóg bezpłatnej pracy po godzinach czy żal na stwierdzenia szefostwa, że patche to marnowanie czasu, bo łatanie bugów nie wpłynie bezpośrednio na dochody. A to tylko część zarzutów, które tam znajdziemy.

Nie zdziwi więc was chyba, że gdy usłyszałem o najnowszym dziele studia, osadzonym w klimatach fantasy Realm Royale z jego nietypowym podejściem do formuły znanej z Fortnite'a i PUBG-a, moją pierwszą myślą było nie czy, ale kiedy Hi-Rez spieprzy i tę obiecującą grę. Odpowiedź przyszła rekordowo szybko.

Szoki jednak od dawna ma to gdzieś. |CDA|

(*) O tym, że dość niejasne jest, kto kogo właściwie kopiował, pisaliśmy w CDA 13/2016 (str. 90).

Zło niekonieczne

Postać jednowymiarowa: **spikain**

Szeregowy zbir z Team Rocket spotkany gdzieś po drodze w nowych Pokémonach objaśnia jednym zdaniem, że działalność jego zgrupowania opiera się na „wykorzystywaniu Pokémonów do czynienia zła". A ja szczerzę zęby z aprobatą, bo to najlepszy rodzaj czarnego charakteru.

„Idealista, który zbłądził", to strasznie naiwny archetyp złoczyńcy.

Oczywiście przesadzam, ale antagoniści, z którymi miałem ostatnio do czynienia, sprawiają, że tęsknię za walką dobra z prostolinijnym złem. Twórcy wszystkiego co fabularyzowane dwoją się i troją, żeby ich złoczyńcy byli wiarygodnymi, pełnokrwistymi postaciami. Wielu wykorzystuje w tym celu ten sam zabieg: czarny charakter ma przede wszystkim uważać się za głównego bohatera swojej własnej opowieści. Ma wierzyć w swoją nieomylność i w to, że opór, z którym się spotyka, to wynik głupoty lub tchórzostwa oponentów. Dla szczytnego w jego mniemaniu celu wykorzysta więc nawet najbardziej ekstremalne środki – i to czyni go „tym złym", a nie same intencje. No i super, bo dzięki temu jest złoczyńcą nieoczywistym, prawda?

Ostateczne rozwiązanie

Nieprawda, bo choć na schemacie tym zbudowano wielu popkulturowych adwersarzy – to zupełnie on nie działa. Thanos w Avengersach jest na przykład przekonany, że wybicie 50% istot żywych całego świata to sposób, żeby wszystkim żyło się lepiej. Nie możemy nie zgodzić się z jego ogólnym poglądem na temat eksploatacji zasobów, ale im dalej zabrniemy w szczegóły, tym mniej sensu ma jego motywacja. Thanos uważa, że problem z jego jednostkowych doświadczeń dotyczy całego wszechświata, a na dodatek jego rozwiązanie widzi w stworzeniu mnóstwa nowych problemów. Miała być postać zniuansowana, wyszedł zwyczajny głupek.

Podobne zresztą odczucia miałem po growym Spider-Manie(*). <SPOILER> Mister Negative z jednej strony prowadzi przytułek dla bezdomnych, z drugiej terroryzuje Nowy Jork, bo z osobistych pobudek chce zemścić się na Normanie Osbornie. Jego pojmowanie sprawiedliwości to „oko za oko" i, w bonusie, setki niewinnych istnień jako straty poboczne. W pewnym momencie gra próbuje wcisnąć nam, że Martin Li wierzy w słuszność obu dróg, choć przecież są ze sobą sprzeczne. Że za dnia szczerze chce pomagać na oko kilkudziesięciu bezbronnym i słabym – a każdej nocy pragnie, by jego zamaskowani koledzy mordowali i niszczyli mienie kolejnych kilkudziesięciu. Notatka napisana przez Li nie pozostawia wątpliwości, że nie chodzi tu o żadne rozdwojenie jaźni, tylko o tę upragnioną wielowymiarowość. </SPOILER>

Are we the baddies?

Najświeższy przykład obsadzenia zbłądzonego idealisty w roli złoczyńcy można było zobaczyć ostatnio w kinach. Grindelwald w nowych „Fantastycznych zwierzętach" walczy o świetlaną przyszłość dla czarodziejów. Na dodatek w przeszłości związany był z Dumbledore'em, najsprawiedliwszym z najsprawiedliwszych – więc musiał kiedyś być dobrym człowiekiem, tylko po drodze coś poszło nie tak. Kiedy przemawia o wielkiej rewolucji, używa tak pięknych słów, że słuchające go tłumy czarodziejów kiwają głowami i myślą sobie „gada nawet z sensem i w sumie to rozumiem jego punkt widzenia". Nie wiedzą, rzecz jasna, że właściwie sympatyzują z Hitlerem, który kłamie im w żywe oczy, mówiąc „to nie my używamy przemocy". Akcja rozgrywa się co prawda krótko przed objęciem władzy przez Adolfa, ale paralele są aż nazbyt oczywiste. Film próbuje nam więc sprzedać Grindelwalda jako magicznego nazistę, zapominając, że Hitler – i sposób, w jaki dotarł na szczyt – to przecież skrajność, wyjątek.

Dajcie mi złoczyńców, z którymi nie będę chciał sympatyzować.

Wszyscy zdajemy sobie sprawę z tego, że czarne charaktery naszego świata to żadni tam idealiści, którym, ups, zdarzyło się pójść w niewłaściwym kierunku. To zimne sukinsyny, którymi kieruje żądza pieniądza albo pogoń za władzą. Psychopaci, socjopaci, zdeterminowani egocentrycy, którzy bez mrugnięcia sprzedaliby przedszkole razem z „zasobami ludzkimi", gdyby tylko było to legalne i nie zagrażało ich interesom. Ludzie na szczytach korporacji, na tronach i w gabinetach. Po co więc udawać, że jest inaczej? Ja nie chcę „utożsamiać się" z fikcyjnymi faszystami. Nie chcę im współczuć i nie jestem zainteresowany ich „racjami", bo ich czynów nie da się usprawiedliwić żadnym zaskakującym światopoglądem.

Dlatego **zamiast pozoru głębi naprawdę wolę już proste, ale szczere „czynienie zła"**. Tymczasem twórcy bohaterów negatywnych, szukając głębi tam, gdzie jej nie ma, wpadają często we własne sidła – zupełnie jak ich postacie, mają szczere intencje, ale kiepskie metody. |CDA|

(*) Ale – żeby nie było – w moim prywatnym zestawieniu gier roku Spider-Man trafił na podium.

ODYSEJA KO(S)MICZNA 1989

PRAPOCZĄTKI POLSKIEJ BRANŻY GIER, CZ. 1

Wędruje przez Avalon: **Smuggler**

Pamiętne, obfite w wydarzenia lato roku 1989. Wszystko mogło się wtedy zdarzyć, szczególnie gdy się miało niecałe 20 lat i głowę pełną marzeń. Oraz nie przejmowało się tak trywialnymi problemami jak zero funduszy, brak know-how czy możliwość porażki.

ROBBO

1989 (Atari)
1993 (PC, C64)
1994 (Atari ST)

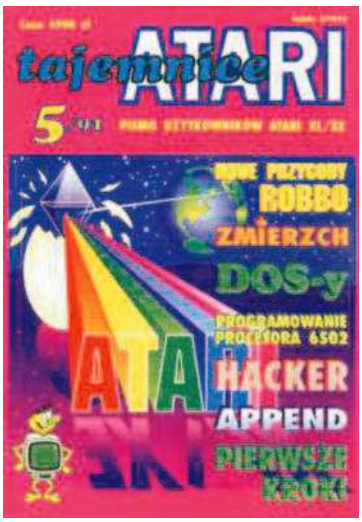
Pomysł na tę grę zręcznościowo-logiczną jest wypadkową założeń Boulder Dasha i Sokobana. Bohaterem jest robot, który został uwięziony w nieprzyjaznym układzie planetarnym. W efekcie musi zwiedzić aż 56 planet (wersja na PC miała ich 60), a każda planeta to cztery plansze. Na każdym poziomie celem jest zebranie rozrzuconych po całej planszy śrubek, w czym przeszkadzają nam rozmaici niemilcy, a następnie dotarcie do kapsuły, która zabiera bohatera na kolejną planetę.

Gameplaye:
- bit.ly/2wFU3j1 (Atari XL/XE)
- bit.ly/2wLOyzk (PC)

Wtedy to dwaj maturzyści postanowili żyć z produkcji i sprzedaży gier. Wówczas brzmiało to równie sensownie, jak gdyby dziś ktoś chciał utrzymywać się w Polsce z tresury delfinów. Tomasz Pazdan, współzałożyciel Laboratorium Komputerowego Avalon(*), wspomina: – *Postanowiliśmy założyć firmę, bo mieliśmy świetny produkt, prawie gotową grę Robbo.* (Jej autor, Janusz „Chaos" Pelc, kolega Pazdana z liceum i współzałożyciel LKA, stworzył ją na ośmiobitowe Atari w jakieś trzy miesiące). Ich rodzice byli w szoku, gdy się o tym dowiedzieli. Sugerowali, aby poszli na studia i je ukończyli, a dopiero potem wzięli się za jakiś biznes. Po latach Pazdan uważa, że mieli rację, „ale 19-latkowi niektórych pomysłów nie da się wyperswadować".

WYSTARCZAŁA IM RADOCHA

– *Ostatecznym powodem, dla którego firma zajęła się taką, a nie inną działalnością, było zamówienie 1000 sztuk kaset Robbo przez jedną z firm. Wcześniej dogadaliśmy sprzedaż jeszcze kilkuset sztuk do księgarni. W 1989 r. było to na tyle dużo, że zaryzykowaliśmy wejście w branżę, która wtedy w Polsce praktycznie nie istniała* – wspomina Tomasz Pazdan. – *Na początku wystarczyło nam, że mieliśmy z tego radochę* – uśmiecha się, wspominając dawne czasy, ale wtedy nie za często miał powody do radości. **Ich firma była pierwszą w III RP, która zajmowała się zawodowo produkcją i dystrybucją gier.**(**) – *Naszym kapitałem był niczym nieskażony entuzjazm i... nic poza tym. Pomysł był szalony, realnie rzecz biorąc, nie miał żadnych szans* – kręci głową nad swą ówczesną beztroską Pazdan.



Ech, ten przaśny urok okładek pism branżowych z wczesnych lat 90...

POD GÓRKĘ...

Jak wyglądała praca w firmie stworzonej przez ludzi, którzy dopiero co pisali kartkówki z matematyki i zakuwali daty słynnych bitew, a o marketingu i zarządzaniu nie mieli zielonego pojęcia, w kraju, który jeszcze formalnie był „Polską Rzeczpospolitą Ludową"? **Ten biznes był wtedy jednym wielkim logistycznym koszmarem.** Niby już mieliśmy w kraju kapitalizm i niewidzialną rękę rynku, ale tylko w teorii. Pazdan i Pelc musieli zmagać się z milionem różnych przeciwności i problemów.

– *Telefon był dobrem nieosiągalnym i żeby zadzwonić do kontrahentów, musieliśmy iść na pocztę i zamawiać rozmowy międzymiastowe. Potrzebowaliśmy kaset magnetofonowych. Producent odpowiadał: „nie ma, sprzedałem wszystko na trzy lata do przodu". W księgarniach zalegał kurs językowy dla polonusów, książka plus kasety magnetofonowe. Wykupiliśmy wszystko, w sumie kilkaset egzemplarzy. Na kasety nagraliśmy swój program, a książki trafiły na makulaturę. W skupie dostaliśmy za nie talony na papier toaletowy. Żeby kupić dyskietki, trzeba było jechać do Warszawy na giełdę komputerową, gdzie handlowano towarem z przemytu, bo przecież nie było go* (jeszcze – dop. Smg) *legalnie w sklepie* – wspomina szef LKA.

ROBBO CIEKAWOSTKA

Digitalizowany głos w tle (swoją drogą bardzo irytujący na dłuższą metę...) w pecetowej wersji Robbo należy do anonimowego dziennikarza z lokalnego wtedy radia, które miało się później stać RMF-em. Autorzy chcieli pozyskać do tej roli Jerzego Stuhra, który odmówił, ponoć nie chcąc psuć sobie reputacji angażowaniem się w niską sztukę, za jaką wtedy uchodziły gry komputerowe.

A tak pamięta owe pionierskie lata Janusz Dąbrowski, programista i jeden z dawnych pracowników LKA: – *Początkowo nie było w ogóle zespołu tworzącego gry. Wchodził człowiek z ulicy i mówił: „Mam grę, chcecie ją?". Po czym, po wstępnych oględzinach w obecności zainteresowanego i prezesów, zapadała decyzja. (...) Produkcja odbywała się w domu, potem gry powstawały na sprzęcie udostępnionym przez klub Politechniki Rzeszowskiej „Plus". Kopie gier nagrywano początkowo na wypożyczonym sprzęcie. Kasety powielano na ręcznej roboty nagrywarce. Mechanizmy z decków Technicsa, jakieś 50 sztuk, w trzech rzędach. Piękny widok. Okładki do gier to po prostu zdjęcia* (robione analogowym aparatem z ekranu telewizora – dop. Smg).

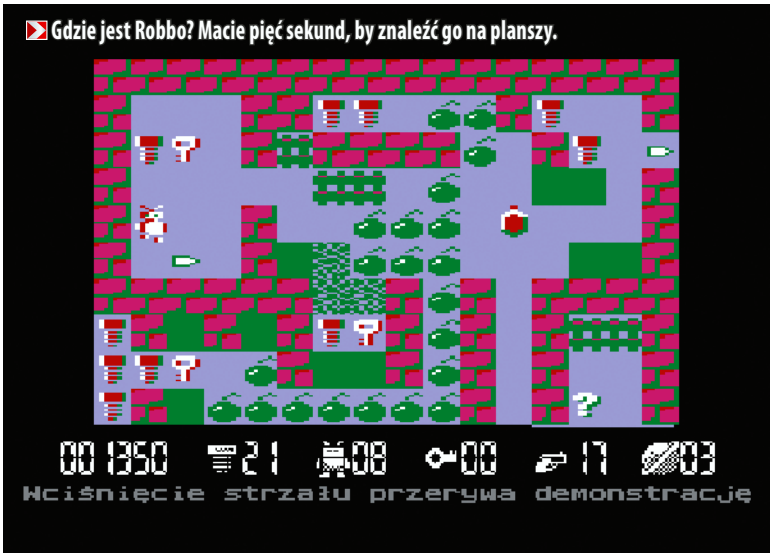
GDY RADOCHA NIE WYSTARCZA...

Robbo nie był pierwszą polską grą – ani w ogóle, ani na małe Atari, ani nawet na

ROBBO CIEKAWOSTKA

Wersję demo Robbo na Atari nadano w polskim Radiu (w audycji „Radiokomputer") w 1991 roku. Należało nagrać emitowany analogowy sygnał (irytująca kilkunastominutowa sekwencja trzasków, pisków i zgrzytów) na kasetę – i jeśli wszystko poszło OK, demko można było z niej wgrać na kompa.

Pierwsze logo LK Avalon.



Gdzie jest Robbo? Macie pięć sekund, by znaleźć go na planszy.

Janusz Pelc, twórca Robbo. Obok człowiek, który mu donosił jedzenie.

PC, bo jego port na tę platformę pojawił się dopiero w 1993 roku. Lecz i tak ma miejsce w historii branży. Bo wszystko wskazuje na to, że był **pierwszą oficjalnie wydaną i dystrybuowaną polską grą w III RP**. (Choć są źródła twierdzące, że takową była przygodówka Mózgprocesor na Spectrum i Atari, stworzona i wydana przez trzyosobowe Computer Adventure Studio). **Tak narodziła się polska branża developerska.**

Pierwsza gra LKA spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem. Gracze często nie wierzyli, że to w 100% polski produkt, sugerując w listach, że twórcy pewnie tylko ordynarnie podpisali się pod skradzionym z Zachodu kodem. Mimo atrakcyjnej ceny (2000 zł; typowa pensja w 1989 roku oscylowała w granicach 100 000 zł) na jeden sprzedany legalnie egzemplarz przypadało z 10-20 pirackich, więc zyski z jej oficjalnej dystrybucji – zakupiono ok. 2000 egz. – były bardzo niewielkie. I nic nie można było z tym zrobić, bo w świetle ówczesnego polskiego prawa komputerowego piractwo było legalne(***).

Zniechęcony tym Janusz Pelc w 1992 odszedł z LK Avalon. (Co nie znaczy, że zrezygnował z tworzenia gier). **LKA przetrwało owe ciężkie czasy głównie dzięki temu, że zaczęło wydawać... czasopismo Tajemnice Atari** (1991-1993, 32 strony, 26 wydań). Magazyn na początku miał ok. 100 000 egzemplarzy nakładu (!) i niezłą sprzedaż, zapewniając wydawcy przyzwoity i regularny dochód, a przy okazji reklamując nowe gry studia i kreując na nie popyt.

EXPENDABLES

W przeciwieństwie do sporej części innych ówczesnych firm z tej branży LKA dość bezboleśnie przeskoczyło z gier na platformy 8-bitowe na produkcje 16-bitowe, a potem przetrwało schyłek Atari ST i Amigi, koncentrując się na tworzeniu i wydawaniu gier na PC. Nie omówię tu całej, wieloletniej historii tego studia – dość powiedzieć, że miało na koncie sporo dobrych własnych tytułów (niektórzy z was kojarzą zapewne przygodówki Sołtys i Skaut Kwatermaster oraz wydane przez LK Avalon gry Schizm, Reah czy Jazz Jackrabbit) i... **istnieje do dzisiaj. A Tomasz Pazdan nadal jest jednym z jego szefów**, co jest w tej branży ewenementem. Tyle że od jakichś 15 lat studio nie robi już gier, koncentrując się na programach edukacyjnych i użytkowych. Dlaczego tak się stało?

Tomasz Pazdan: – *Aby stworzyć grę na światowym poziomie, trzeba zainwestować bardzo dużo na bardzo długo. Nakłady niesamowite, a ryzyko niepowodzenia, niestety, potworne. Z grami był jeszcze jeden problem: w pewnym momencie popularność zaczęły zdobywać takie, których nie miałem ochoty firmować, bo dominowała w nich przemoc. Zadałem sobie pytanie: czy chcę tworzyć takie gry? Nie chciałem.* |CDA|

W drugim i ostatnim odcinku tego minicyklu – opowieść o xLandzie i pierwszej komercyjnej grze na PC stworzonej i dystrybuowanej w Polsce, czyli Electro Body.

„ZARYZYKOWALIŚMY WEJŚCIE W BRANŻĘ, KTÓRA WTEDY W POLSCE PRAKTYCZNIE NIE ISTNIAŁA"

TOMASZ PAZDAN, WSPÓŁZAŁOŻYCIEL LK AVALON

(*) Avalon to w mitologii celtyckiej wyspa wiecznej szczęśliwości. Tomasz Pazdan dziś już nie pamięta, dlaczego wybrano taką właśnie nazwę, poza tym, że szukano jej długo, tak we własnych głowach, jak i słownikach.

(**) Oczywiście pomijając California Dreams, tworzącą w Polsce w latach 1987-91 gry z przeznaczeniem na eksport, głównie na rynek amerykański (np. Blockout, Street Rod). Ale CD była tak naprawdę tylko działem filii firmy Logical Design Works stworzonej w USA przez Lucjana Wencla, a nie osobnym podmiotem gospodarczym. LDW w 1983 założyło w Polsce oddział, nazwany Przedsiębiorstwo Zagraniczne „Karen" (ta nazwa na pewno jest znana dzisiejszym 40-latkom – słowa klucze: Atari, Pewex). Od 1987 roku istniał w niej „dział oprogramowania eksportowego", w ramach którego grupka ludzi tworzyła gry, sprzedawane potem na Zachodzie przez LDW pod szyldem California Dreams.

(***) Obowiązująca wtedy ustawa o prawach autorskich, z 1952 roku (!), nie przewidziała istnienia komercyjnych programów komputerowych.

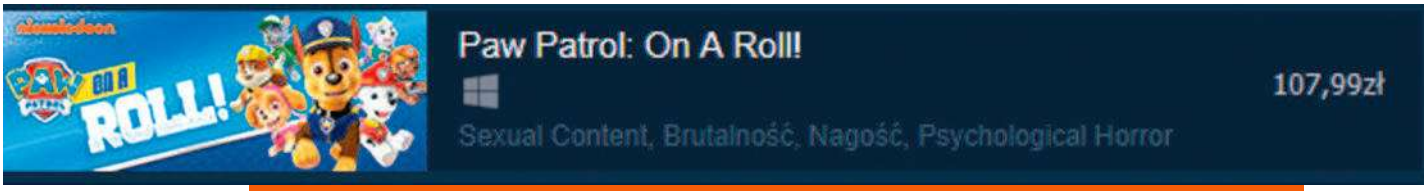
NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI,

CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

- Zmalało prawdopodobieństwo papieskiej ekskomuniki z powodu wyglądu twarzy.
- Nie można już wykryć cudzołóstwa martwych postaci.
- Poprawiono rozczłonkowywanie mieszkańców Krypty 81.
- Poprawiliśmy problem, w wyniku którego w szczególnych okolicznościach grawitacja nie działała na konia.
- Dla równowagi dodaliśmy więcej gniewu i desperacji.
- Dzieci nie mogą mieć pcheł.
- Indyk był zbyt potężny.
- Duchy nie mogą już mieć ukrytej tożsamości.
- Poprawiono bug, który sprawiał, że penis rósł po każdym logowaniu.
- Dodano nóż. Można go używać jak widelca. A także dźgać ojca, aby go spowolnić.



Ostatnio dzieciaci redaktorzy CD-Action ekscytowali się Psim patrolem. Teraz wiemy już dlaczego.

Powiadają, że podróże kształcą #10...

...choć ta akurat podróż skończyła się farsą.

Historie wujka Papkina, ho, ho, ho

Był grudniowy wieczór, padał pierwszy śnieg
Gdy na London Stansted Papkin wtoczył się
Ów ograwszy Batmana fest się pochorował,
W Anglii zaś drogawo cenił się konował

Jakby było mało wszelakich boleści,
wyrzuconych z żołądka pokarmowych treści
Metro ku lotnisku dotrzeć – nie dotarło
Gdyż na torach bezwstydnie, na długo zamarło

Wreszcie dotarł na Stansted zziajany bohater
Modląc się o powrót, jak rasowy frater
Wtem samolot ruszył, Three, Seven Charlie
Ci na lot spóźnieni w skupieniu zamarli

Wobec laptopa braku, komórki awarii,
zwrócił Papkin oczy ku Maryi Pannie,
Gdy panience w niebiesiech obsuwę wyrzuca
Postanawia zadzwonić – do Macieja Kuca

Qn'ik – tłumaczy Papkin – nastąpiła zwłoka
Dzwoniąc z telefonu mieszkańca Maroka
Papkin – mówi Qn'ik – przedzwoń do Cenegi
U nich siedzą przeróżne Alfy i Omegi
Tyrka więc bohater, choć już z aparatu
Albińskiego rdzennie, kobiecego kwiatu

Cenega, jak Cenega, powrót zabukuje
Nerwy uspokoi, bilet dodrukuje
Problemem zasadnym jest jednak godzina
Bo o ósmej rano boarding się zaczyna

Siada więc, zyzując, na krawędzi oka,
Majaczy mu znajomy mieszkaniec Maroka
Podszedł i tłumaczy, że zaspał na lot
I że czeka tu teraz na kolejny slot

Gdy dołącza do nich jeszcze kwiat Albionu
Rusza nasz triumwirat w stronę monopolu
Wino im języki nieco rozwiązuje
Chociaż berbeluchą mocno zalatuje

Marokańczyk się żachnął, że płomienie łyka
I dilerką się para, życzysz sobie tripa?
Angielka ripostuje, że nic nie odkupi
I przedstawia się wszystkim jako wzięta groupie
Toasty wznosili do białego rana,
Gdy przygnała pogoda kolejnego pana
Programistę Unity, co w murach Albionu
Szukał był dla siebie kolejnego domu

Wniosek historyjki Papkin do was wiezie:
Prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie
A choć skończyć zapragnął tym oto morałem
Nagle duch się objawił. Wydawnicwa Bauer

Bo gdy skończył felieton, poszło do korekty
Musiał wtrącić trzy grosze redaktor naczelny
I mu każe dopisać, nad uchem gderając:
„Poglądy autora nie odzwierciedlają poglądów członków zarządu wydawnictwa Bauer sp. z o.o. sp. k., ani żadnej z jego spółek zależnych, redakcja przeprasza wszystkich, którzy poczuli się dotknięci częstochowskimi rymami".

DROGIE WRÓŻKI!

Wróżko,
czy tożsamość Smugglera zostanie ostatecznie ujawniona (na łamach CDA) w sposób jednoznaczny i niebudzący wątpliwości?

Pozdrawiam,
Sinkey

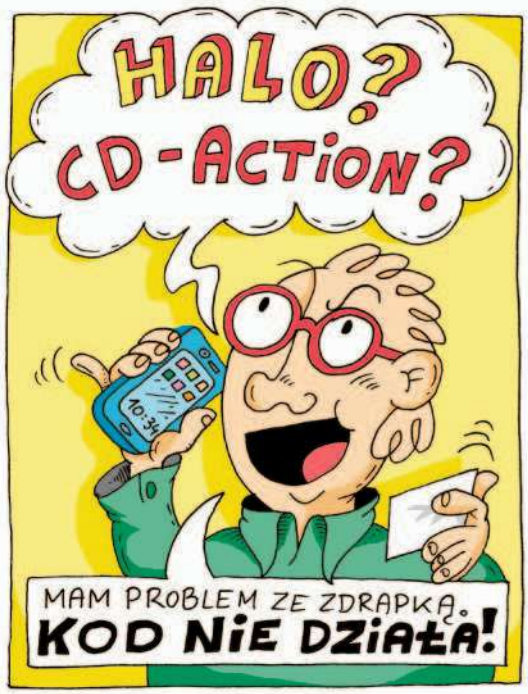
Drogi Sinkeyu,

by odkryć zamiary redakcji, mogłabym wejrzeć za zasłonę niewiedzy dzięki szklanej kuli, przejść przez wrota prawdy, postawiwszy Tarota, rozwiać wichry niewiedzy z pomocą aeromancji, szukać prawdy w sennych marach, oddać się mojej ukochanej praktyce rumpologii, wrzucić gałązki lauru do ogniska i obserwować, jak konają przy wtórze iskier, a dziejowy duch objawia się przede mną, by zdradzić mi najgłębsze, najmroczniejsze sekrety na temat czynów, które dopiero czekają na to, by się ziścić...

...ale mogłabym też odwrócić się do kolegów z redakcji i ich o to zapytać. Odwróciłam się. Zapytałam. Mówią, że nie.

Wróżka Treponema

UWAGA!
Przyjmujemy prośby o wróżby pod adresem **wrozby@cdaction.pl**. Muszą być przynajmniej luźno związane z grami, a temat maila musi brzmieć „Wróżba".



Z ŻYCIA REDAKCJI

CormaC zastanawia się, jakiego hamburgera zamówić sobie na obiad do redakcji.
CormaC: Ciekawie brzmi ten z mięsem marynowanym w Jacku Danielsie. Rzecz w tym, że nie lubię alkoholu.
Papkin: Zamów. Wyciśniesz mi do kubeczka.

✦✦✦

Smuggler (po lekturze tekstu): Zajmująca lektura.
Papkin: Szczególnie dla mnie, bo przez ostatnie trzy godziny zajmowałem się jej redakcją.

✦✦✦

Adam z PCF (czyta skład ciastka): ...cukier, kakao, miód przemysłowy... co to jest miód przemysłowy?
spikain: Miód z pszczół. Wrzucają martwe pszczoły i mielą je z cukrem na miód.
CormaC: Wrzucają ul w całości, z pszczołami i wszystkim. I wtedy to jest miód oddzielany mechanicznie.

✦✦✦

Rozmowa o tym, że większość Kaszanek nie nadaje się w Grach Roku do kategorii „zawód roku".

Smuggler: Jak idę na koncert disco-polowy, to nie jestem zawiedziony, bo niczego dobrego się nie spodziewam.
spikain: Chyba że idziesz na koncert disco-polowy i dostajesz na nim w twarz. Albo wciągają cię na scenę i musisz śpiewać. I, ku jeszcze większemu zawodowi, znasz tekst. I nagrywa to telewizja.
Papkin: ...ujęcie z tobą pojawia się na okładce płyty z zapisem koncertu, która zdobywa w Polsce poczwórną platynę. Samo nagranie staje się viralowym hitem, a twoje nazwisko zaczyna pojawiać się w mediach społecznościowych obok sióstr Godlewskich, Mai Frykowskiej oraz Edyty Górniak śpiewającej hymn na mundialu.

MEGAKONFIGURATOR

Desktopy dla gracza

Składali: **Jakub „Crazy" Jarosz oraz Allor**

Desktopy od paru lat przeżywają kolejną już młodość, oferując choćby taką nieznaną w świecie konsol opcję, jak możliwość grania przy więcej niż 60 fps-ach. Oczywiście nie każda maszyna sobie z tym poradzi, ale od tego, by pokazać, co jest ważne, jest ten poradnik. Zaproponujemy też kilkanaście najbardziej opłacalnych zestawów w trzech różnych segmentach cenowych – bo przecież nie każdy potrzebuje 4K.

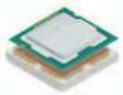
Zaczniemy od teorii, a tę od zmian, które zaszły na rynku podzespołów komputerowych w ostatnim czasie. Przede wszystkim doczekaliśmy się premiery nowych kart Nvidii, bazujących na architekturze Turing. Dostały oznaczenie RTX – nazwa związana jest z technologią ray tracingu, którą wspierają nowe GPU. Na razie dostępne są trzy najwyższe modele z rodziny, czyli GeForce RTX 2080 Ti, 2080 oraz 2070. Ceny wciąż zawierają „podatek od nowości", karty oferują jednak wydajność na tyle wysoką, że są warte uwagi – zwłaszcza że coraz trudniej o topowe GeForce'y poprzedniej serii, czyli GTX-y 1080 i 1080 Ti (ich wydajność jest w większości gier porównywalna odpowiednio do RTX-a 2070 i 2080).

Druga istotna zmiana to premiera 9. generacji procesorów Intela. Od strony technologii to tylko ewolucja,

Zdjęcia: Picsel (1)

ale istotna: w Core i7 dołożono dwa rdzenie (w jedynym obecnie dostępnym modelu, Core i7-9700K, mamy ich więc osiem), a do tego wprowadzono na rynek nowe Core i9. Jedyny obecnie dostępny, Core i9-9900K, ma więc osiem rdzeni zdolnych wykonywać po dwa wątki naraz, więc w sumie aż szesnaście. Problemami są jednak **słaba dostępność oraz wysokie ceny, dlatego na razie nowe Intele trudno uznać za rozsądne propozycje. Co gorsza, podrożała poprzednia, bardzo udana 8. generacja**, ponieważ Intel ma problemy z zaspokojeniem popytu.

Ostatnią wartą wzmianki kwestią jest odczuwalna obniżka cen HDD oraz – a nawet zwłaszcza! – SSD, a także pamięci RAM, co pozytywnie wpłynęło na ceny zestawów. To tyle, jeśli chodzi o ogólny obraz rynku, pora na szczegóły. Zaczynamy od procesora.



Procesor

Procesor (ang. central processing unit, czyli CPU) to mózg komputera, odpowiadający za wszystkie operacje zachodzące podczas pracy naszego sprzętu. Jego wydajność wpływa bezpośrednio na liczbę klatek, jakie uzyskamy w grach. Na rynku mamy dwóch producentów: AMD i Intel. Ten drugi trzyma w garści zdecydowanie większą część branży, ale obecnie nie da się już jednoznacznie powiedzieć, który z producentów jest lepszy. Zwłaszcza że mało kto może brać pod uwagę jedynie czystą wydajność, bez patrzenia na cenę. Dlatego wybierając procesor, warto oprzeć się na wykresach osiągów. Żeby jednak nie było za łatwo, do wyboru są wydajność jednowątkowa oraz wielowątkowa. Ta pierwsza odpowiada za liczbę fps-ów przede wszystkim w starszych grach, ma również wpływ na responsywność komputera przy edycji zdjęć oraz wideo. Wydajność wielowątkowa ma z kolei decydujące znaczenie w programach do grafiki 3D. Coraz więcej gier również potrafi wykorzystać wiele rdzeni, ale wciąż różnie z tym bywa.

Warto mieć przy tym na uwadze, że **mimo skoku w liczbie rdzeni, jaki miał miejsce na przestrzeni ostatnich kilkunastu miesięcy, procesor z czterema jeszcze na trochę wystarczy**. Może się to zmienić dopiero po premierze nowych konsol. Wedle przecieków będą miały co najmniej cztery dwuwątkowe rdzenie AMD znane z Ryzenów, choć w wersji maksimum może ich być nawet osiem. To przełoży się na wymagania sprzętowe nowych gier. Dlatego spokój ducha zapewni dopiero sześciordzeniowy Intel lub ośmiordzeniowe AMD.

Karta graficzna

Karta graficzna, określana skrótem GPU (ang. graphics processing unit), to drugi komponent, który radzimy wybrać na początku. **Dla graczy jest ona zresztą ważniejsza niż pozostałe części peceta**, bo różnica w wydajności w grach między modelami z dolnej półki a topowymi jest znacznie większa niż w przypadku procesorów. Karta graficzna może być zintegrowana z procesorem lub dedykowana – wtedy stanowi osobne urządzenie. Te pierwsze, mimo że obecnie znacznie wydajniejsze niż kiedyś, w nowych grach radzą sobie słabo. Dlatego radzimy wybierać je tylko w podstawowych, najtańszych konfiguracjach, gdy liczy się każda złotówka.

Układy dedykowane produkowane są przez AMD pod marką Radeon oraz Nvidię, która odpowiada za karty GeForce. Dokonując wyboru, postępujemy analogicznie jak w przypadku CPU: patrzymy w portfel, potem na wykresy wydajności – i wybieramy najmocniejszy model, na jaki nas stać. Wydajność najpopularniejszych dostępnych obecnie GPU znajdziesz na następnej stronie, zaraz obok procesorów. Sytuacja jest tu o tyle prostsza, że nie ma już podziału na wydajność jedno- i wielowątkową, choć warto pamiętać, że **różnica w punktach zdobytych w 3DMarku nie zawsze odpowiada różnicy w fps-ach. Zwłaszcza gdy porównujemy GeForce'y do Radeonów.**

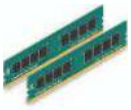
Druga sprawa to różnice między poszczególnymi wersjami tej samej karty. Te są bowiem produkowane przez firmy współpracujące z twórcami chipów, dlatego na rynku jest masa modeli różniących się nie tylko wyglądem, ale także kulturą pracy czy – przez zmienione taktowanie i systemy chłodzenia – wydajnością. Nie znając się na dokładnych parametrach GPU, nie sposób ocenić, która jest lepsza czy wydajniejsza, zostaje więc albo dokładne wczytywanie się w parametry, albo... zignorowanie tego. I kupno wersji podstawowej, bo te firmowo podkręcone, zwłaszcza ekstremalnie, mają zazwyczaj gorszy stosunek wydajności do ceny.

Płyta główna

Znana również jako mobo (od angielskiego motherboard), to element, który łączy wszystkie podzespoły komputera. **CPU ma w swojej specyfikacji określony typ gniazda (ang. socket), do którego pasuje – płyta główna musi mieć identyczny.** Ale żeby nie było za łatwo, Intel ma dwie wersje LGA1151, dlatego trzeba dokładnie czytać, z którą generacją procesorów dany model współpracuje. Drugi istotny parametr to rozmiar (często nazywany standardem płyty głównej). Może to być EATX, ATX (najpopularniejszy), microATX, lub miniITX. Jego znajomość będzie nam potrzebna, żeby dopasować płytę do obudowy, choć jeśli nie masz specjalnych wymagań, najbezpieczniej wybrać ATX lub microATX, które pasują do większości standardowych „bud".

Producentów płyt na polskim rynku mamy sześciu: ASRock, Asus, Evga, Gigabyte i MSI, a także powracający po latach Biostar. O ile z pierwszą piątką większych problemów w ciągu ostatnich lat nie było i ich płyty można kupować w ciemno, o tyle Biostar to pewna niewiadoma, choć w innych częściach świata trzyma się dobrze.

Najważniejsza przy wyborze między różnymi modelami kompatybilnych z naszym procesorem płyt jest sekcja zasilania, czyli liczba „bloczków" ulokowanych dookoła gniazda CPU. Im jest ich więcej, tym komputer stabilniej będzie pracował przy dłuższym obciążeniu, zwłaszcza jeśli będziemy mieli procesor z więcej niż czterema rdzeniami. Jeśli natomiast wybraliśmy procesor z odblokowanym mnożnikiem, czyli taki, który można samemu podkręcać, warto upewnić się, że mobo to wspiera. W przypadku AMD wystarczy na szczęście dowolna płyta z chipsetem B lub X, natomiast u Intela musi to być najdroższy, czyli Z.



Pamięć RAM

Przechowywane są w niej wszystkie uruchomione aplikacje, system operacyjny, a także gry. Minimalna jej ilość to obecnie 8 GB – niektóre gry wymagają tyle, żeby w ogóle wystartować. Interesuje nas **tylko i wyłącznie pamięć w standardzie DDR4 – wszystko z niższym oznaczeniem to bezużyteczny staroć**.

Poza pojemnością określoną w gigabajtach pamięć ma też częstotliwość pracy podawaną w megahercach (MHz). Teoretycznie im szybsze, tym lepiej, ale niektóre procesory i płyty główne nie są w stanie obsłużyć wyższych częstotliwości. Jeśli nie sprawdzimy tego w specyfikacji, może się okazać, że droga, szybka pamięć będzie pracowała z niższym zegarem. Do tego dochodzi opóźnienie dostępowe oznaczone literami „CL". Im niższa liczba znajduje się po tych literach, tym lepiej. Problem w tym, że pamięć będzie mogła pracować albo z wyższą częstotliwością, albo z niższymi opóźnieniami – albo (jeśli ma mieć dużo MHz i niskie CL) będzie dużo droższa. W praktyce **nie opłaca się dopłacać do pamięci szybszych niż 3000 MHz oraz CL16, nie warto też kupować RAM-u wolniejszego niż 2600 MHz, nawet do najsłabszych CPU**.

Dyski

To na nich przechowujemy wszystkie dane, pliki, aplikacje, programy i gry. Na rynku spotkamy trzy rodzaje. HDD to nośniki magnetyczne z obracającymi się wewnątrz talerzami, na których zapisywane są dane. Cechują się najniższym kosztem jednego gigabajta, ale są dość wolne. SSD, zwane też dyskami flash, konstrukcje w całości elektroniczne, oferują niezwykłą szybkość działania, ale w zauważalnie wyższej cenie. Jest jeszcze SSHD, czyli połączenie HDD i SSD w jednej obudowie, ale przy obecnych cenach radzimy je sobie darować.

Wybierając między SSD a HDD, trzeba pamiętać, że nie wpływa to na liczbę klatek w grach (chyba że w komputerze jest za mało RAM-u, ale w takim przypadku i tak lepiej dokupić RAM niż SSD). Wyższe transfery mogą co najwyżej zapewnić szybsze wczytywanie poziomów czy uruchomienie gry. Niemniej jednak SSD – jeśli zainstalujemy na nim system operacyjny – zapewnia odczuwalnie wyższą płynność pracy. Dlatego **przy obecnych**

Dobry komputer do gier da się kupić za mniej niż 2500 zł.

cenach (120 GB kosztuje poniżej 100 zł!) warto dołożyć SSD nawet w bardzo tanich zestawach. Dodatkowo zaś za około 150 zł wyposażyć go w HDD o pojemności 1 TB (1000 GB), który będzie służył za magazyn.

Zasilacz

Nie warto na nim oszczędzać! Jeśli zainwestujemy w dobry model, zostanie z nami na lata. Nie tylko zwiększy stabilność, ale w razie przepięcia w sieci elektrycznej uchroni też pozostałe podzespoły przed spaleniem. Na co zwracać uwagę? Najważniejsza jest moc, w każdym razie o ile mówimy o dobrych modelach. Musi jej wystarczyć, aby zaspokoić zapotrzebowanie na energię wszystkich podzespołów. Nie należy wyliczać tego z dokładnością co do wata. **Bezpiecznie jest przyjąć zasilacz o mocy dwukrotnie wyższej niż ta, której komputer potrzebuje do pracy.** Dzięki temu nawet w grach nie będzie się przemęczał, co przekłada się nie tylko na niższy hałas i wyższą niezawodność, ale również na niższe zapotrzebowanie na energię. Większość zasilaczy najwyższą sprawność osiąga bowiem właśnie w okolicy 50-75% mocy maksymalnej.

Zasilacz może też mieć certyfikat sprawności 80 Plus, którego wersja (Bronze, Silver, Gold, Platinum, Titanium) mówi, jaką efektywność ma dany model – a przede wszystkim, że w ogóle był badany, co już samo w sobie dobrze świadczy o jakości. Jeśli wybierzemy jakikolwiek zasilacz 600 W z dowolnym znaczkiem 80 Plus, bez problemu obsłuży on każdy zestaw z pojedynczą kartą graficzną. Różnica w sprawności zasilaczy z certyfikatami Bronze i Gold jest bowiem na tyle mała (przy obciążeniu 50% osiągają one sprawność odpowiednio 88 i 92%), że w większości przypadków nie ma żadnego znaczenia.

UWAGA! Radzimy trzymać się modeli, które znajdziesz w naszych konfiguracjach. Jeżeli zdecydujesz się na inny, koniecznie poczytaj o nim najpierw w sieci.

Chłodzenie

Traktowane jeszcze bardziej po macoszemu niż zasilacz, ma bardzo duże znaczenie dla żywotności i kultury pracy komputera. Najwięcej ciepła generują karta graficzna (która zazwyczaj ma swój system chłodzenia o wystarczającej wydajności) oraz procesor. Producenci CPU, zwłaszcza Intel, w większości przypadków dodają najtańsze możliwe chłodzenie powietrzne (lub nie dodają go wcale). W przypadku szybkich układów nie dość, że oznacza to pracę w wysokich, szkodliwych na dłuższą metę temperaturach, to jeszcze przekłada się na kulturę pracy porównywalną z kilkunastoletnim odkurzaczem.

Dlatego jeśli chcesz zadbać o to, żeby twój komputer pracował długo i bezawaryjnie, zainwestuj w wydajniejsze chłodzenie na procesor. Sensowne coolery powietrzne kosztują około 100 zł. **Do najwydajniejszych CPU, zwłaszcza jeśli zamierzasz zajmować się podkręcaniem, warto dorzucić chłodzenie cieczą – sensowne modele AIO kosztują poniżej 300 zł.** Warto również dokupić jeden, dwa wentylatory do obudowy, aby zapewnić lepszą cyrkulację powietrza – choć to już zależy od konkretnej „budy".

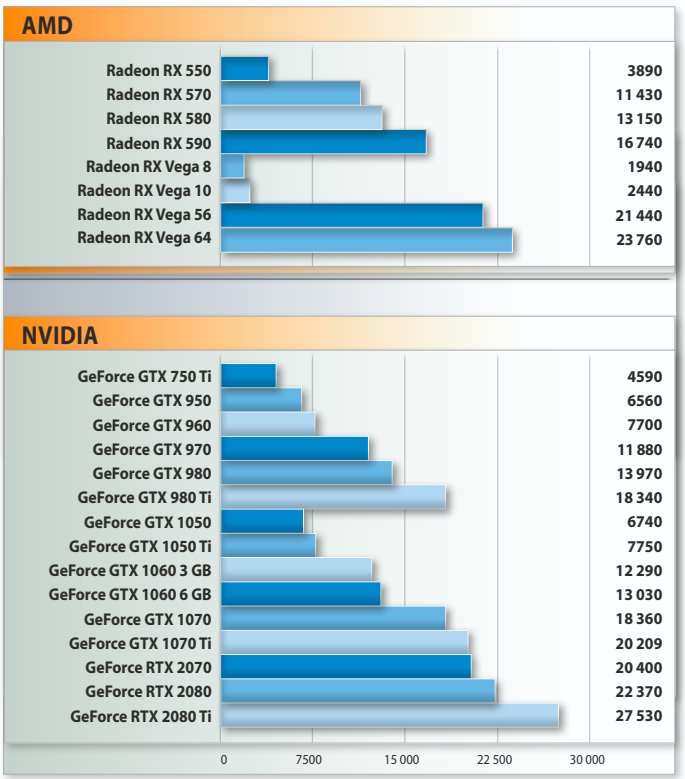
Obudowa

Niby to tylko skrzynka, w której zamykamy zestaw, ale przy jej wybieraniu trzeba zwrócić uwagę na dwie istotne kwestie. Po pierwsze, jej standard – trzeba się upewnić, czy zmieści się w niej wybrana płyta główna. Po drugie – cyrkulacja powietrza. **Warto wybrać taką, która ma jak najwięcej perforowanych, przewiewnych powierzchni, aby zestaw się w niej nie gotował.** Fajnie by było, gdyby dodatkowo miała przynajmniej jeden, a najlepiej dwa wentylatory. Na rynku jest cała masa producentów obudów. Jedni lepsi, drudzy gorsi, niemniej jednak, jeśli upewnimy się, że kupujemy „budę" kompatybilną z płytą główną i przewiewną, to cała reszta jest tylko kosmetyką.

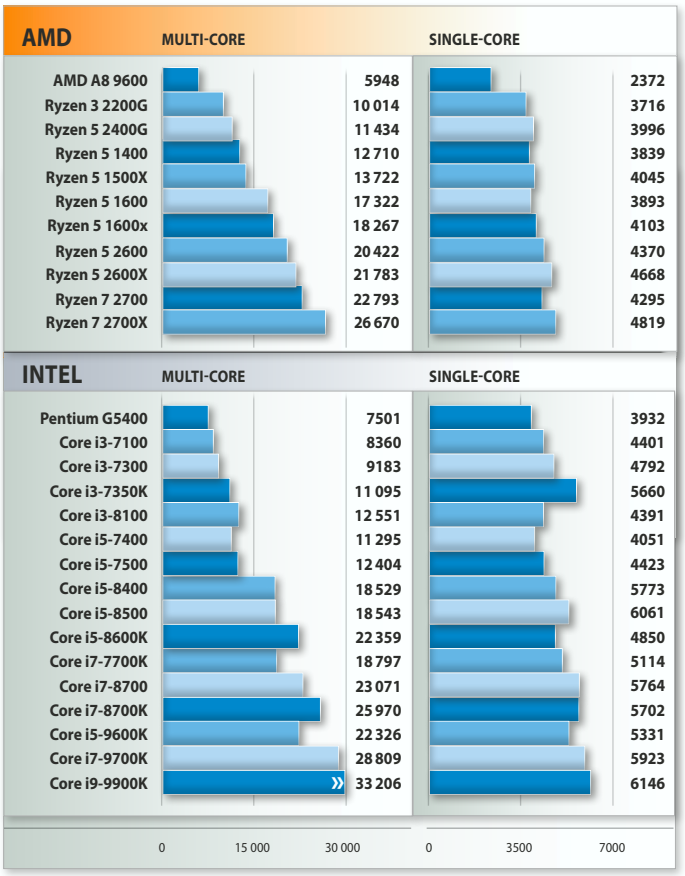
To by było tyle, jeśli chodzi o podzespoły. Zapraszamy teraz do przyjrzenia się dwunastu przygotowanym przez nas konfiguracjom, które naszym zdaniem oferują najlepszy stosunek ceny do wydajności. **Wszystkie zestawy konfigurowaliśmy z myślą o łatwej rozbudowie**, dlatego obudowy i zasilacze mogą wydać się lekko na wyrost, ale sprawią one, że przy upgradzie naszego „pieca" nie będziemy musieli wymienić połowy podzespołów.

I jeszcze jedno: jeśli uważasz, że znalazłeś lepszy, kompatybilny komponent w korzystniejszej cenie, to nie krępuj się ze zmianą. To jest właśnie w tym wszystkim najlepsze – przy samodzielnej budowie komputera to ty decydujesz, z czego się będzie składał.

WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, GRAPHICS)



WYDAJNOŚĆ W PROGRAMIE GEEKBENCH 4



Zestawy do 2500 zł

Kupując niedrogiego gamingowego peceta, trzeba być świadomym faktu, że w tym przedziale liczy się każda złotówka wydana na procesor i kartę graficzną. Dlatego też proponowane tu konfiguracje pozbawione są bajerów, za to pozwolą zagrać w niemal wszystkie gry dostępne na rynku, choć w wielu przypadkach na niskich lub średnich detalach. Do tego każdy z nich daje możliwość stopniowego upgrade'u w przyszłości, bez konieczności wymiany połowy podzespołów.

Zestaw nr 1

3DMark 1940

Procesor	AMD Ryzen 3 2200G, 4R/4W, 3,5 GHz (turbo do 3,7 GHz)	**459 zł**
Płyta główna	MSI B450M PRO-VDH	**339 zł**
Pamięć RAM	Patriot Viper 4 DDR4, 2 x 4 GB, 3000 MHz, CL16	**339 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	brak	-
Karta graficzna	zintegrowana (Radeon Vega 8)	-
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	Genesis Armadillo	**55 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-400A8 (400 W, 80+)	**137 zł**
		1539 zł

Najtańszy zestaw bazuje na czterordzeniowym procesorze Ryzen 3 2200G ze zintegrowaną kartą graficzną Vega 8. Wszystkie najpopularniejsze produkcje e-sportowe uruchomimy na nim bez żadnego problemu, a wymagające gry, jak np. Wiedźmin 3, będą działały wystarczająco płynnie, aby można było oddawać się komfortowej rozgrywce – choć niestety w niskich detalach. Dzięki zastosowaniu zintegrowanej karty graficznej znacznie obniżamy koszt komputera, jest to więc propozycja na każdą kieszeń. Jeśli to jednak wciąż za dużo, ponad 150 zł można oszczędzić, kupując połowę RAM-u, będzie to jednak miało bardzo duży wpływ na wydajność GPU. To jednak najmniej bolesny kompromis, o ile tylko pamięć uda się rozbudować w przeciągu miesiąca lub dwóch do 8 GB w dwóch kościach.

Zestaw nr 2

3DMark 6750

Procesor	Intel Pentium Gold G5400, 2R/4W, 3,7 GHz	**439 zł**
Płyta główna	ASRock H310M-HDV	**245 zł**
Pamięć RAM	HyperX 8 GB 2400 MHz Fury Black CL15	**279 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	brak	-
Karta graficzna	Gigabyte GeForce GTX 1050 OC 2 GB GDDR5	**589 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	Genesis Armadillo	**55 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-500A8 (500 W, 80+)	**167 zł**
		1984 zł

Drugi zestaw oparliśmy na procesorze Intela oraz dedykowanej karcie graficznej Nvidii. Tandem ten pozwala zagrać w każdą grę dostępną na rynku, z czego w znaczną część na średnich ustawieniach graficznych (w Full HD). Jeśli chodzi o oszczędności, to poza obcięciem RAM-u o połowę (-140 zł), rezygnacją z napędu optycznego (-45 zł) oraz wyborem tańszego zasilacza (-30 zł) niewiele jesteśmy w stanie zrobić, aby odchudzić zestaw bez znacznej utraty wydajności. Bardzo łatwo jest natomiast komputer rozbudować. Podstawowa pozycja na liście rzeczy do dokupienia to oczywiście dysk SSD (120 GB to koszt około 100 zł). Warto rozważyć przestronniejszą, lepiej wentylowaną obudowę (+80 zł) i ewentualnie wymienić GPU na GeForce'a GTX 1050 Ti (+160 zł).

Zestaw nr 3

3DMark 7780

Procesor	Intel Core i3-8100, 4R/4W, 3,6 GHz	**689 zł**
Płyta główna	ASRock H310M-HDV	**245 zł**
Pamięć RAM	HyperX 8 GB 2400 MHz Fury Black CL15	**279 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	brak	-
Karta graficzna	Palit GeForce GTX 1050 Ti Dual OC 4 GB	**720 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC RG1W	**119 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-500A8 (500 W, 80+)	**167 zł**
		2429 zł

W większości gier to najwydajniejszy zestaw z tego segmentu. Bazuje na Core i3-8100 wyposażonym w cztery fizyczne rdzenie, karcie GeForce GTX 1050 Ti w wersji z fabrycznie podkręconymi zegarami oraz oczywiście 8 GB RAM-u (w jednej kości, co nieco obniża wydajność, ale ułatwia rozbudowę). W każdą grę zagramy w Full HD w co najmniej średnich, a często wysokich ustawieniach graficznych. Ponadto możemy być spokojni, że zestaw posłuży do grania w nowe tytuły przez co najmniej dwa, trzy lata. Jeśli chodzi o oszczędności, można usunąć napęd i wybrać tanią obudowę oraz zasilacz (sumarycznie -120 zł), ewentualnie obciąć ilość RAM-u o połowę (-150 zł). Jeśli natomiast chcemy odrobinę doinwestować, to oprócz obowiązkowego dysku SSD (+100 zł za 120 GB) można rozważyć mocniejszą wersję GPU, np. MSI GTX 1050 Ti Gaming X (+110 zł).

Zestaw nr 4

3DMark 7750

Procesor	AMD Ryzen 3 2200G, 4R/4W, 3,5 GHz (turbo do 3,7 GHz)	**459 zł**
Płyta główna	MSI B450M Bazooka	**369 zł**
Pamięć RAM	Patriot Viper 4 DDR4, 2 x 4 GB, 3000 MHz, CL16	**339 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Kingston 120 GB 2,5" SATA SSD A400	**99 zł**
Karta graficzna	Palit GeForce GTX 1050 Ti Dual OC 4 GB	**720 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC RG1W	**119 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-500A8 (500 W, 80+)	**167 zł**
		2482 zł

Alternatywa dla konfiguracji nr 3 na procesorze AMD Ryzen. Jest to jedyny zestaw w tym segmencie z dyskiem SSD, co znacząco podnosi kulturę pracy. Możliwe jest także podkręcenie zegara CPU. Dzięki zastosowaniu dobrze wentylowanej obudowy nie musimy się też martwić temperaturami. Analogicznie jak przy zestawie nr 3, i tutaj będziemy w stanie zagrać w każdą grę na rynku, z czego wiele uda nam się uruchomić w wysokich ustawieniach graficznych – choć liczba fps-ów będzie zazwyczaj nieco niższa. Oszczędnością może być wybranie tańszej płyty głównej, która nie pozwoli na OC (-30 zł), rezygnacja z dysku SSD (-99 zł), wybór tańszej obudowy (-64 zł) i rezygnacja z nagrywarki DVD (-45 zł). Chcąc natomiast zestaw rozbudować, możemy pomyśleć o wydajniejszym chłodzeniu na procesor (+99 zł) i nieco mocniejszej karcie graficznej.

Zestawy optymalne – do 4600 zł

Przedział ten, który umownie nazwijmy średnią półką (choć w polskich realiach jego górna granica to dla wielu osób poziom pukania się w głowę...), daje większą swobodę doboru komponentów. I chociaż nadal najważniejsza jest wydajność w grach, w końcu mamy wystarczająco duże pole manewru, by zadbać o dobre chłodzenie podzespołów, kulturę pracy, komfort użytkowania i wygląd.

Zestaw nr 5

3DMark 11 980

Procesor	Intel Core i3-8100, 4R/4W, 3,6 GHz	**689 zł**
Chłodzenie CPU	BOX	-
Płyta główna	ASRock B360M PRO4	**339 zł**
Pamięć RAM	HyperX 8 GB 2400 MHz Fury Black CL15	**279 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Kingston 120 GB 2,5" SATA SSD A400	**99 zł**
Karta graficzna	XFX Radeon RX580 8 GB	**1000 zł**
Napęd optyczny	Liteon iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG1	**119 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero L2 Bronze (80+ Bronze)	**209 zł**
		2944 zł

Segment średni otwieramy zestawem opartym na bardzo udanym procesorze Intel Core i3-8100 oraz Radeonie RX 580. Taki duet daje możliwość zagrania płynnie w rozdzielczości Full HD niemalże w każdą grę na rynku w wysokich detalach. Ponadto nie zanosi się, aby do premiery nowych konsol nie poradził sobie z jakimś nowym tytułem. Zestaw uzupełniają przewiewna obudowa, mocny, cichy zasilacz, SSD i markowy RAM. Chcąc rozbudować tę konfigurację, warto pomyśleć o lepszym chłodzeniu na procesor (+99 zł), dobrą opcją będzie również wymiana Radeona RX 580 na 590 lub na GeForce'a GTX 1060 w wersji 6 GB – w obu przypadkach trzeba zarezerwować dodatkowo około 200-250 zł.

Zestaw nr 6

3DMark 12 280

Procesor	Ryzen 5 2600, 6R/12W, 3,4 GHz (do 3,9 GHz w turbo)	**729 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fera 3 HE1224 v2	**99 zł**
Płyta główna	MSI B450M Bazooka	**365 zł**
Pamięć RAM	Corsair Vengeance LPX DDR4 8 GB (2 x 4 GB) 3000 MHz	**399 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Kingston 120 GB 2,5" SATA SSD A400	**99 zł**
Karta graficzna	Zotac GeForce GTX 1060 3 GB GDDR5	**939 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG1	**119 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero L2 Bronze (80+ Bronze)	**209 zł**
		3168 zł

Zestaw oparty na Ryzenie 5 2600, który w aplikacjach wielowątkowych oferuje wydajność zauważalnie wyższą niż i3-8100, a często przegania nawet Intela Core i5-8400. Jakby tego było mało, jest również atrakcyjnie wyceniony. Dobra płyta oraz dodatkowe chłodzenie pozwalają go łatwo podkręcić, a GeForce GTX 1060 uzupełnia konfigurację o świetny układ graficzny (GeForce'y osiągają z Ryzenami lepsze wyniki niż Radeony). Do tego mamy wydajny cooler na procesor, tandem dwóch dysków i dobrej klasy zasilacz, a całość zamknięta została w przestronnej, dobrze wentylowanej obudowie. Jedyną rozsądną opcją upgrade'u jest wybranie 6-gigabajtowej wersji karty graficznej, co zapewni o kilka fps-ów więcej.

Zestaw nr 7

3DMark 18 385

Procesor	Intel Core i5-8500 6R/6W, 3 GHz (do 4,1 GHz w turbo)	**999 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fera 3 HE1224 v2	**99 zł**
Płyta główna	ASRock B360M PRO4	**339 zł**
Pamięć RAM	HyperX 8 GB 2400 MHz Fury Black CL15	**279 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Kingston 120 GB 2,5" SATA SSD A400	**99 zł**
Karta graficzna	Palit GeForce GTX 1070 JetStream 8 GB GDDR5	**1789 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T	**172 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero L2 Bronze (80+ Bronze)	**209 zł**
		4195 zł

Pierwszy zestaw oparty na procesorze z rodziny Core i5 8. generacji. Wybraliśmy Core i5-8500, gdyż jest o zaledwie 10-20 zł droższy od wersji i5-8400. Nie on jest jednak jedyną „gwiazdą" tego zestawu. Największą robotę robi tu GeForce GTX 1070, który umożliwia płynną rozgrywkę w każdej grze na najwyższych ustawieniach graficznych. Co za tym idzie, na wysokich detalach pogramy jeszcze parę ładnych lat, we wszystko, co na rynku gier się pojawi. I to także w QHD. (Uwaga: jeśli uda ci się upolować Radeona Vegę 56 w podobnej cenie, co GTX-a 1070, będzie jeszcze lepszy). Chcąc dołożyć do zestawu parę złotych, w pierwszej kolejności warto pomyśleć o dodatkowej kostce RAM-u.

Zestaw nr 8

3DMark 18 360

Procesor	Ryzen 5 2600, 6R/12W, 3,4 GHz (do 3,9 GHz w turbo)	**729 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fera 3 HE1224 v2	**99 zł**
Płyta główna	MSI B450 Tomahawk	**499 zł**
Pamięć RAM	HyperX 16 GB 3000 MHz Predator Black CL15 (2 x 8 GB)	**659 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	GoodRam IRDM GEN2 120 GB	**129 zł**
Karta graficzna	Gigabyte GeForce GTX 1070 Windforce OC 8 GB	**1899 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T	**172 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600 W Vero L2 Bronze (80+ Bronze)	**209 zł**
		4605 zł

Segment średni zamykamy kolejnym zestawem opartym na Ryzenie 5 2600 (2600X jest o 500 zł droższy, a tylko po parę procent szybszy). Współpracuje z mocno podkręconą kartą GeForce GTX 1070. Zestaw ma 16 GB RAM-u o bardzo wysokiej częstotliwości pracy, która w Ryzenach ma większe znaczenie niż w układach Intela. W komputerze nie mogło też zabraknąć SSD, a także dobrego chłodzenia. Całość pozwoli grać w każdą grę na najwyższych ustawieniach grafiki, a przez najbliższe 3-4 lata nie powinniśmy być zmuszeni do zejścia poniżej wysokich. Oszczędnością w tym przypadku może być zakup 8 GB RAM-u, wybór tańszej płyty głównej, gorszej obudowy oraz rezygnacja z dodatkowego coolera na procesor.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Zestawy high-end

Poradnik kończymy czterema bardzo wydajnymi pecetami, którym żadna gra nie będzie straszna, zarówno teraz, jak i przez najbliższe 5-6 lat. Każdy z nich pozwala też zagrać na najwyższych ustawieniach w coraz popularniejszej obecnie rozdzielczości 4K. Konfiguracje te przede wszystkim mają być wydajne, a dopiero potem opłacalne. Duży nacisk położyliśmy również na kwestię chłodzenia i kultury pracy, które w dłuższej perspektywie przekładają się na bezawaryjną i bezproblemową eksploatację.

Zestaw nr 9

3DMark 20 230

Procesor	Intel Core i5-8600K, 6R/6W, 3,6 GHz (do 4,3 GHz w turbo)	**1169 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fortis 3 HE1425 v2	**149 zł**
Płyta główna	ASRock Z370 Gaming K6	**755 zł**
Pamięć RAM	HyperX 16 GB 3000 MHz Predator Black CL15 (2 x 8 GB)	**659 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Samsung 970 EVO 250 GB NVMe	**329 zł**
Karta graficzna	MSI GeForce GTX 1070 Ti Gaming 8 GB GDDR5	**1999 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Armis AR7 TG-RGB	**349 zł**
Zasilacz	be quiet! Power Zone 650W	**429 zł**
		6048 zł

Pierwszy pecet oparty na przeznaczonym do podkręcania procesorze Intela. Oczywiście aby było ono możliwe, towarzyszą mu płyta główna na chipsecie Z370 i wydajne chłodzenie. Obrazu dopełnia GTX 1070 Ti w jednej z najmocniej podkręconych fabrycznie wersji, czyli MSI Gaming. Ponadto w zestawie uwzględniliśmy ultraszybki dysk SSD NVMe. Całość została zamknięta w bardzo przyzwoitej obudowie rodzimego producenta i zasilona prawie niesłyszalnym zasilaczem be quiet!. Jeśli chciałbyś doinwestować, to możesz wymienić procesor na i5-9600K – nowocześniejszy odpowiednik o odrobinę wyższych zegarach. Warto też pomyśleć o chłodzeniu wodnym, np. SilentiumPC Navis 240.

Zestaw nr 10

3DMark 20 400

Procesor	Ryzen 7 2700X, 8R/16W, 3,7 GHz (do 4,3 GHz w turbo)	**1449 zł**
Chłodzenie CPU	be quiet! Dark Rock PRO 4	**315 zł**
Płyta główna	MSI X470 Gaming Plus	**720 zł**
Pamięć RAM	HyperX 16 GB 3000 MHz Predator Black CL15 (2 x 8 GB)	**659 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**165 zł**
Dysk SSD	Samsung 970 Evo 250 GB NVMe	**329 zł**
Karta graficzna	MSI GeForce RTX 2070 Armor 8G GDDR6	**2699 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Armis AR7 TG-RGB	**349 zł**
Zasilacz	be quiet! Power Zone 650W	**429 zł**
		7159 zł

Dziesiątka na liście to pierwszy zestaw z kartą graficzną z nowej serii GeForce RTX. Karta ta oferuje wydajność o około 15% wyższą niż ujęty w zestawie nr 9 GTX 1070Ti. I choć wzrost ceny nie jest proporcjonalny do wzrostu wydajności, na tym poziomie każda dodatkowa klatka kosztuje coraz więcej. Jeśli chodzi o CPU, to mamy niemalże najwydajniejszy procesor AMD, czyli 8-rdzeniowy i 16-wątkowy Ryzen 7 2700X. Układ ten dobrze się podkręca, dlatego zamontowaliśmy tutaj jedno z najwydajniejszych na rynku chłodzeń powietrznych. W tej samej cenie można mieć także chłodzenie cieczą. SilentiumPC Navis 240 jest wręcz o kilkadziesiąt złotych tańszy, choć nieco głośniejszy.

Zestaw nr 11

3DMark 22 370

Procesor	Intel Core i7-9700K, 8R/8W, 3,6 GHz (do 4,9 GHz w turbo)	**2009 zł**
Chłodzenie CPU	Nzxt Kraken X62 v.2	**629 zł**
Płyta główna	ASRock Z390 Taichi	**1169 zł**
Pamięć RAM	HyperX 16 GB 3000 MHz Predator Black CL15 (2 x 8 GB)	**659 zł**
Dysk twardy	Western Digital WD Blue 4 TB	**450 zł**
Dysk SSD	Samsung 970 Evo 500 GB NVMe	**559 zł**
Karta graficzna	MSI GeForce RTX 2080 Duke 8G OC 8 GB GDDR6	**3549 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Armis AR7 TG-RGB	**349 zł**
Zasilacz	be quiet! POWER ZONE 750W	**479 zł**
		9897 zł

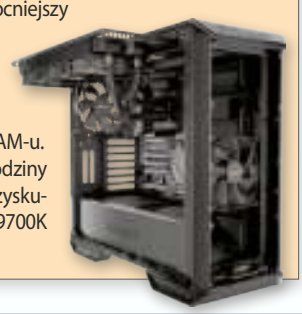
„Kombajn" na tyle mocny, że kupując go, mamy spokój na długie lata, nawet jeśli obniżanie detali nie wchodzi dla nas w rachubę. Intel Core i7-9700K to najwyższy model tego producenta, który opłaca się kupić do grania. Uwzględnione w zestawie chłodzenie oraz rewelacyjna płyta główna od ASRocka umożliwiają bardzo mocne OC, bez obaw o stabilność czy kulturę pracy. Duet SSD 500 GB + HDD 4 TB daje zapas miejsca na dane, a wydajny i cichy zasilacz zapewni odpowiednią ilość energii do bezproblemowej pracy. Czego chcieć więcej? Można pokombinować z bardziej wypasioną obudową, dodać większe dyski lub wymienić GPU na RTX-a 2080 Ti.

Zestaw nr 12

3DMark 25 160

Procesor	Intel Core i7-9700K, 8R/8W, 3,6 GHz (do 4,9 GHz w turbo)	**2009 zł**
Chłodzenie CPU	Nzxt Kraken X62 v.2	**629 zł**
Płyta główna	ASRock Z390 Taichi	**1169 zł**
Pamięć RAM	HyperX 32 GB 3000 MHz Predator Black CL15 (4 x 8 GB)	**1280 zł**
Dysk twardy	Western Digital WD Blue 4TB	**450 zł**
Dysk SSD	Samsung 970 Evo 500 GB NVMe	**559 zł**
Karta graficzna	MSI GeForce RTX 2080 TI Duke 11 GB GDDR6	**5299 zł**
Napęd optyczny	Asus BW-16D1HT SATA	**319 zł**
Obudowa	be quiet! Dark Base 700	**679 zł**
Zasilacz	be quiet! 850W Dark Power Pro P11	**829 zł**
		13 222 zł

Mamy tu najmocniejszą pojedynczą kartę graficzną, czyli GeForce'a RTX 2080 Ti, która oferuje o 30% większą wydajność względem GeForce'a RTX 2080. Niestety przy wzroście ceny o 50%... Zestaw wyposażyliśmy też w ogromną i świetnie wykonaną obudowę be quiet!, mocniejszy zasilacz z certyfikatem 80 Plus Platinum, dorzuciliśmy także nagrywarkę Blu-ray – choć w sumie tylko dlatego, że nagrywarka DVD za 45 zł wyglądała na liście podzespołów biednie. Podwoiliśmy też ilość RAM-u. Nie zamontowaliśmy za to procesora z rodziny i9, bo we wszystkich testach wydajności uzyskują one w grach wyniki porównywalne do i7-9700K – a po podkręceniu i7 jest wręcz szybszy.



Zotac GeForce RTX 2080 Ti AMP Extreme

POWER!

Najszybsza wersja najszybszej karty graficznej w historii.

Cena: 6500 zł | Dostarczył: Zotac | www.zotac.com/pl

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1350 MHz (1815 MHz tryb Boost) • **Pamięć:** 11 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 637 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 250 W • **Dodatkowe zasilanie:** 2 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 x wentylator, trójslotowe • **Wymiary:** 308 x 113 x 57 mm • **Waga:** 1200 g

Najszybsza wersja najwydajniejszego GeForce'a na rynku. A także jedna z najdroższych. Wyniki testów wydajności znajdziesz w ramce, a za komentarz niech wystarczy stwierdzenie, że **bez chłodzenia cieczą więcej się z RTX-ów nie wyciągnie**. Co nie powinno dziwić, bo karty serii AMP Extreme bazują na specjalnie wyselekcjonowanych przez Zotaca sztukach GPU. I to spośród już wstępnie wybranych przez Nvidię. Przy okazji tłumaczy to także cenę – bo nie dość, że więcej bierze Nvidia, to trzeba jeszcze pokryć koszty dodatkowych testów. Zastosowane chłodzenie nie wygląda wprawdzie tak bajerancko, jak choćby w modelu MSI poniżej, ale w zupełności wystarcza, by GPU pracowało w komfortowych warunkach, a komputer nie budził sąsiadów – nawet pod pełnym obciążeniem nie zwraca na siebie uwagi. W każdym razie szumem wentylatorów, bo z RGB można tak przegiąć, że będziemy mieli w pokoju dyskotekę. Czy warto tego AMP-a kupić? Rozsądek podpowiada, że na razie nawet do grania w 4K wystarczy RTX 2080 lub GTX 1080 Ti... ale kto bogatemu zabroni? ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

➕ **najwydajniejsza zawsze i wszędzie • 4K przy 60 fps-ach • 11 GB RAM-u • z paroma nowymi, potencjalnie rewolucyjnymi technologiami dla graczy • z dodatkowym wyjściem Type-C na VR • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach**

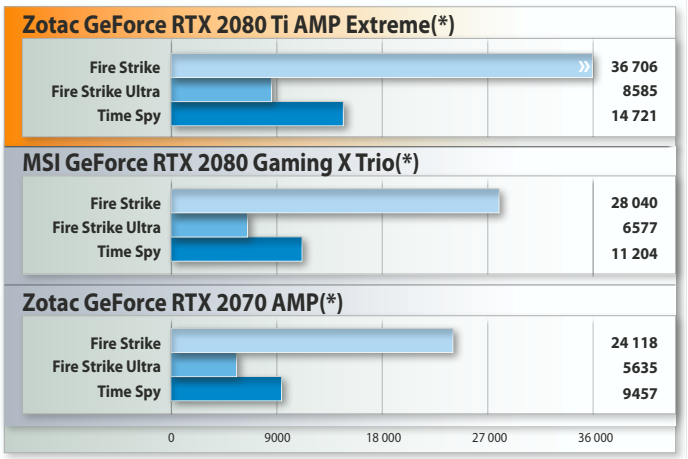
➖ **cena • dla miłośników czołgów – za dużo zmniejszających wagę tworzyw sztucznych**

OCENA

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	Zotac GeForce RTX 2080 Ti(*)	MSI GeForce RTX 2080(*)	Zotac GeForce RTX 2070(*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	129	124	126
2560 x 1440	122	107	95
3840 x 2160	67	59	50
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	147	134	112
2560 x 1440	127	99	84
3840 x 2160	74	56	48
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	135	123	106
2560 x 1440	110	86	73
3840 x 2160	61	46	39
World of Tanks reCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	233	218	202
2560 x 1440	197	158	136
3840 x 2160	105	78	69
Counter-Strike: Global Offensive (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	425	384	376
2560 x 1440	356	319	302
3840 x 2160	260	234	204
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	89	80	77
2560 x 1440	76	64	59
3840 x 2160	53	43	39

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU (GRAPHICS)



(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-8700K, **cooler:** SilentiumPC Navis Pro 240, **karta graficzna (poza tym testem):** Zotac GeForce GTX 1070 8 GB, **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula, **pamięć:** Kingston HyperX Predator RGB, 4 x 8 GB, 2933 MHz, CL15, **dyski:** Samsung 960 EVO 500 GB, Adata SU 650 480 GB Ultimate, **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB, **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

MSI GeForce RTX 2080 Gaming X Trio

POWER!

Jeden z najszybszych i najcichszych RTX-ów 2080 na rynku.

Cena: 3700 zł | Dostarczył: MSI | pl.msi.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1515 MHz (1860 MHz tryb Boost) • **Pamięć:** 8 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 448 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 215 W • **Dodatkowe zasilanie:** 2 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 x wentylator, trójslotowe • **Wymiary:** 330 x 125 x 54 mm • **Waga:** 1550 g

Topowy model RTX-a 2080 w ofercie MSI. Na tle zwykłych wyróżniają go przede wszystkim **rozbudowane, wykorzystujące trzy wentylatory chłodzenie, podświetlenie RGB oraz spora waga**. Półtora kilograma to duże obciążenie dla płyty głównej. MSI dostaje jednak w tym momencie pierwszego plusa, bo w zestawie otrzymujemy solidny wspornik (przykręca się go do obudowy, standardowymi śrubami przy slotach na karty rozszerzeń). Drugi plus należy się za kulturę pracy. Temperatura nie przekracza 65 stopni – i to przy ledwo słyszalnych wentylatorach (jeden 90 mm, dwa po 100 mm). **To jeden z najcichszych RTX-ów 2080 na rynku.** Trzeci plus karta dostaje za podświetlanie RGB. OK, temat kontrowersyjny, dla wielu diody są zbędne, ale pięć pasków plus napis daje bardzo duże pole do popisu. Wyniki wydajności zamieszczamy w ramce powyżej, tu tylko podsumowanie. Tak, ta **karta nie jest tania, ale daje sobie spokojnie radę z maksymalnym poziomem detali w 4K**, przekraczając we wszystkich przypadkach 30 fps-ów. A jeśli musisz mieć 60, wystarczy zejście z maksymalnych detali do wysokich. Oczywiście to nisza, ale jeśli kasa to nie problem, RTX 2080 produkcji MSI jest nie tylko jednym z najwydajniejszych, ale także najcichszych. ■ **Allor**

PODSUMOWANIE

➕ **wydajność • kultura pracy • 4K przy 60 fps-ach na wysokich detalach • 8 GB RAM-u • kilka nowych, potencjalnie rewolucyjnymi technologii dla graczy • dodatkowe wyjście Type-C na VR • HDMI i DisplayPort w najnowszych wersjach**

➖ **cena • waga (ale w zestawie jest wspornik)**

OCENA

Xiaomi Pocophone F1

Cena: 1400 zł | Dostarczył: Xiaomi | www.poco.net

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** Snapdragon 845, 4 x 2,8 GHz, 4 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 630 • **Ekran:** TFT, 6,18", 2246 x 1080 • **Pamięć:** 6 GB RAM, 128 GB flash + czytnik microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Inne:** czytnik linii papilarnych, GPS, AGPS, GLONASS, Beidou, mini-jack, aparat tylny 12 + 5 Mpix (podwójny obiektyw, 2 x LED), aparat przedni 20 Mpix, czujniki – akcelerometr, żyroskop, pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku • **Wymiary:** 156 x 75 x 8,9 mm • **Waga:** 187 g

Absurdalnie wydajny i absurdalnie tani.

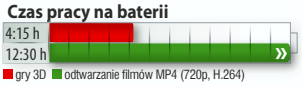
Choć specyfikację Pocophone'a F1 znaliśmy przed premierą, wciąż **trudno uwierzyć w to, że chiński producent zdołał połączyć tak mocne podzespoły z tak niewygórowaną ceną**. Za 1400 złotych dostajemy bowiem niewiele mniej niż w niemal trzykrotnie droższym Razer Phonie 2, którego test możecie znaleźć w CDA 01/2019.

Mamy tego samego Snapdragona 845 i układ graficzny Adreno 630. Wprawdzie nieco mniej RAM-u, bo „zaledwie" 6 GB, ale za to więcej wbudowanej pamięci wewnętrznej – 128 GB. Miejmy z tyłu głowy cały czas cenę tego cacka, bo ona jest tutaj kluczowa – **w testach benchmarkowych nie dał najmniejszych szans większości telefonów na rynku**, bijąc na głowę także niektóre flagowce. W sklepie Google'a nie ma obecnie gry, która byłaby w stanie sprawić Pocophone'owi jakiekolwiek problemy. Warto zaznaczyć, że Xiaomi postawiło w swojej konstrukcji na „wydłużone" Full HD, czyli 2246 x 1080. Pozwala to na swobodne używanie smartfona pomimo ponad sześciocalowego ekranu. Wszystko za sprawą formatu 19:9 – dzięki niemu obudowa została zwężona i telefon pewniej leży w dłoni, co przy tych rozmiarach jest informacją istotną. Bryła zbudowana jest głównie z plastiku, jednak zastosowane materiały nie kłują w oczy – są bardzo wysokiej jakości. Nieco gorzej wypada natomiast ekran – **kontrast obrazu jest przeciętny, kolory też mogłyby być nieco lepsze**. Warto nadmienić, że nie obyło się bez cięć budżetowych. Niezrozumiały mimo wszystko pozostaje fakt, iż **producent nie umieścił modułu NFC**, który staje się standardem w tej półce cenowej.

Szybkie ładowanie mogłoby natomiast być faktycznie szybkie – choć 42 minuty do 50% i dwie godziny do 100% to nie takie złe wyniki, wciąż jest to pięta achillesowa. Nie tylko Pocophone'a, ale większości urządzeń Xiaomi. Podobnie zresztą jak w przypadku aparatów, bo również te są takie sobie. Nie zmienia to jednak faktu, że **trudno wskazać lepszego smartfona na tej półce cenowej** – jeśli cenisz bezkompromisową wydajność i nie zamierzasz wydać na telefon więcej niż 1500 złotych, nie używasz NFC, a jakość zdjęć nie jest dla ciebie priorytetem, to właśnie znalazłeś swój ideał. ■ **Ninho**

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark Sling./S. Ext.	4608/3435(*)
Geekbench 4 (single/multi)	2386/7702(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ absurdalna wydajność... • ... za równie absurdalnie niską cenę • gniazdo mini-jack pomimo obecności USB-C

– taki sobie kontrast ekranu • przeciętny aparat • brak NFC • niezbyt szybkie szybkie ładowanie

OCENA 8+

Asus ZenFone 5

Cena: 1300 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.com

PARAMETRY • **System:** Android 8.1 • **Procesor:** Snapdragon 636, 4 x 1,8 GHz, 4 x 1,6 GHz • **Grafika:** Adreno 509 • **Ekran:** TFT, 6,2", 2246 x 1080 • **Pamięć:** 4 GB RAM, 64 GB flash + czytnik microSDXC (do 2000 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, NFC, mini-jack, USB-C • **Bateria:** 3300 mAh, niewymienna • **Inne:** czytnik linii papilarnych, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou, głośniki stereo, certyfikat Hi-Res Audio, aparat tylny 12+8 Mpix (obiektyw zwykły OiS i i szerokokątny 120° z EIS plus dioda doświetlająca), aparat przedni 8 Mpix, czujniki – akcelerometr, żyroskop, rozpoznawania twarzy, pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku • **Wymiary:** 153 x 76 x 7,7 mm • **Waga:** 165 g

Niezła wydajność, duży, ładny ekran i NFC.

Asus dostarczył do redakcji telefon, na który nie sposób przestać patrzeć. Nie tylko **ekran wyświetla bardzo dobre, soczyste kolory**, ale w momencie, gdy spojrzymy na plecy urządzenia, efekt wow nie mija. Producent na aluminium, z którego zbudowana jest bryła smartfona, nałożył bowiem warstwę lakieru, a następnie powlekł całość taflą szkła. Efekt jest więcej niż piorunujący. Co ważniejsze, doskonałe wrażenie nie niknie, gdy zaczynamy telefonu używać.

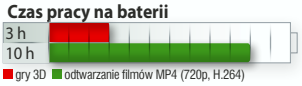
O płynne działanie interfejsu (Androida 8.1 z autorską nakładką ZenUI) dbają Snapdragon 636 z układem graficznym Adreno 509 do spółki z 4 GB RAM-u. Zapewnia to sporą wydajność, oczywiście niemogącą równać się z tym, co prezentuje recenzowany wyżej Pocophone, ale to wciąż w tej cenie wysoka półka. Warto dodać, że propozycja Asusa jest lepsza w większości aspektów, w których Xiaomi kuleje. I tak ekran nie tylko bardzo dobrze odwzorowuje barwy oraz temperaturę barwową bieli, ale ma także świetny kontrast i bardzo wysoką jasność maksymalną. Przy tym w cenie 1300 złotych dostajemy technologię NFC, której brak dyskwalifikuje dla wielu Pocophone'a. Nieco zawodzi natomiast w propozycji Asusa aparat, który wprawdzie przyzwoicie radzi sobie przy dobrym oświetleniu, jednak zdecydowanie gorzej wypada po zmierzchu.

Szkoda przy tym wszystkim, że bateria jest tylko okej – około dziesięciu godzin oglądania filmów i serfowania po sieci to obecnie wynik nierewelacyjny. Na szczęście przy umiarkowanym użytkowaniu smartfon jest w stanie wytrzymać 1,5 dnia bez ładowarki. A kiedy zostanie już do niej podpięty, potrzebuje 45 minut do 50% i ponad dwóch godzin do 100%.

Koniec końców **Asus zaprojektował telefon, któremu nie brakuje niczego istotnego**, a jeśli już w jakiejś kwestii potyka się, to nie na tyle poważnie, by stracić równowagę. Szkoda tylko, że producent zmienił ostatnio politykę i w najbliższym czasie nie będzie wypuszczał już smartfonów ze średniej półki, skupiając się na high-endowym segmencie gamingowym. ■ **Ninho**

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark Sling./S. Ext.	954/1961(*)
Geekbench 4 (single/multi)	1519/5442(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ fenomenalny wygląd • niezła wydajność • dobry ekran • NFC

– bateria mogłaby trzymać dłużej... • ...i ładować się szybciej • przeciętny aparat

OCENA 8+

Razer Nari Ultimate

Cena: 860 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm, dynamiczne • **Długość kabla:** 1,5 m (odłączany mini-jack), 1,5 m (odłączany USB – do ładowania) • **Sposób podłączenia:** bezprzewodowe (mini dongle, zasięg 12 m), mini-jack 2 w 1 • **Wbudowany mikrofon:** tak, wyłączany, zwijany • **Inne:** silniki haptyczne w muszlach, akumulator na 20 godzin grania (8 godzin z RGB i drganiami), analogowa regulacja głośności, analogowa regulacja balansu między czatem a muzyką, pady z pianką z pamięcią kształtu i żelem chłodzącym, podświetlenie RGB, dioda informująca o działającym mikrofonie, zgodność z PC i PS4 (tryb bezprzewodowy) oraz wszystkim, co ma mini-jacka • **Waga:** 433 g

PLAYTECH POWER!

Bardzo dobra jakość dźwięku i świetnie zrealizowana technologia haptyczna.

Najnowszy model bezprzewodowych słuchawek Razera to jednocześnie pierwszy z tak dobrze wykorzystaną technologią haptyczną. Już wyjaśniam, co to takiego: w obu muszlach umieszczono specjalny „silnik" firmy Lofelt. Dzięki temu **niskie tony nie tylko słychać, ale także czuć**. Że to niepotrzebny bajer? Tak było, gdy wykorzystywano zwykłe silniczki z dołączoną wirującą, niewyważoną masą (taką z padów lub smartfonów). Efekty były mało interesujące, bo drgania albo miały częstotliwość około 60 Hz (gdy silniczki już się rozpędziły, co trwało kilka obrotów), albo nie było ich wcale. Rozwiązanie zastosowane przez Razera (nazwane HyperSense) radzi sobie natomiast z odwzorowaniem dowolnych drgań o częstotliwości od 20 do 200 Hz, czyli zakresu, za który odpowiada subwoofer. Do tego Razer chwali się, że jako pierwszy zastosował system działający w stereo, taki, co to przyda się również w grach, ułatwiając lokalizację przeciwnika.

Tyle, jeśli chodzi o teorię. Co z praktyką? Na początku byłem mocno sceptyczny, bo jeszcze nigdy nie miałem na uszach słuchawek z „drganiami", które mógłbym nazwać dobrymi. Ale faktycznie: HyperSense działa tak dobrze, że sprawdza się nawet podczas słuchania muzyki! **Drgania są pełne niuansów, wydaje się wręcz, że to po prostu bas tarmosi za uszy.** Efekt jest bardzo przyjemny – o ile tylko dobierze się jego siłę do głośności (jest do tego suwak w sterowniku). Podstawowy poziom przy cichym słuchaniu był dla mnie za subtelny, choć standardowe 50% sprawdza się przy głośności zapewniającej odcięcie od otoczenia.

Na technologii haptycznej dobre wrażenie się nie kończy. Nari grają bowiem bardzo dobrze już na domyślnych ustawieniach, a dla malkontentów są jeszcze equalizer, podbicie basów i **surround w standardzie THX. Zwykłe 5.1 lub 7.1, ale w przyszłości (o ile ten słuchawkowy THX się przyjmie) dojdzie do tego dźwięk oparty na fizyce obiektów, już bez podziału na dyskretne kanały.** Co ważne, w sterowniku można wybrać, w których aplikacjach ma być stereo, a w których surround. Fajnie, choć THX i tak bardzo dobrze radzi sobie ze zwykłą muzyką (dużo lepiej niż choćby Dolby Headphone).

Słowa uznania należą się też za ergonomię. Bardzo duże **muszle mają gąbki z pamięcią kształtu i warstwą żelu chłodzącego**, dzięki czemu mimo dość dużej wagi korzystało mi się z nich bardzo przyjemnie. Także po kilka godzin w jednym ciągu. Świetnie rozwiązano także regulację głośności. Są od tego dwa analogowe pokrętła: jedno od ogólnej, a drugie od balansu między muzyką a chatem (bo Nari w systemie zgłaszają się jako dwa urządzenia). Niby to już standard, ale nadal zdarzają się drogie słuchawki, które albo nie mają analogowej regulacji, albo nie pozwalają na osobne dostosowanie głośności chatu, co w przypadku grania w multi jest znacznie wygodniejsze niż zabawa z wirtualnymi suwakami. Dobre wrażenie robi również chowany mikrofon, a w sofcie można dodatkowo wybrać choćby sensownie działającą normalizację głośności.

Co z minusami? **Przydałby się nieco dłuższy czas pracy, choć bez RGB można liczyć na około 12 godzin.** Da się też grać podczas ładowania, więc tragedii nie ma. Do listy wad dodałbym też gniazdo micro-USB do ładowania – USB-C byłoby bardziej przyszłościowe. Przełknąć trzeba też cenę, ale to topowy wariant, w którym dopłaca się 50 euro za samo tylko tarmoszenie. Jeśli go nie potrzebujesz, zwykłe Nari kosztują 600 zł (tańsze Nari Essential mają już inne przetworniki). To nadal sporo, ale bezprzewodowa konkurencja nie jest tańsza. A jeśli chodzi o przewodową, to zostają albo HyperX Alpha, albo Razer Kraken w wersji turniejowej – oba modele kosztują mniej niż 400 zł, a grają super. ■ **Shitake**

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra jakość dźwięku • technologia haptyczna • equalizer i wirtualne surround • bardzo dobra ergonomia • analogowa regulacja głośności • analogowa regulacja balansu między muzyką a chatem • działają także z PS4 oraz wszystkim, co ma mini-jacka

− tylko 8 godzin grania z technologią haptyczną • micro-USB do ładowania (a nie USB-C) • cena

OCENA 8

Info

GeForce RTX 2060

Wedle wszelkich znaków na niebie i ziemi 6 stycznia (czyli po wysyłce tego numeru do druku) zaprezentowano oficjalnie nową kartę Nvidii, czyli GeForce RTX 2060. Tak, będzie to RTX, a nie GTX, co oznacza wsparcie dla nowych technologii, z ray tracingiem i DLSS na czele. Zalecana cena tego cacka to 350 dolarów, czyli z podatkami 1650 zł. A wydajność? Jeśli przecieki się potwierdzą, w Full HD liczba fps-ów w grach będzie zazwyczaj przynajmniej na poziomie GeForce'a GTX 1070 Ti (którego ceny zaczynają się obecnie od 2000 zł), choć w niektórych tytułach (np. Battlefield 1 i V, Far Cry 5, PUBG czy Wolfenstein II) RTX 2060 dogoni GTX-a 1080. Po zwiększeniu rozdzielczości do QHD zaś, GeForce RTX 2060 jeszcze względem GTX-a 1070 Ti parę procent zyskuje. Do tego Battlefield V dostanie w końcu wsparcie dla DLSS, dzięki czemu ray tracing (z włączonym DLSS) będzie na RTX-ie 2060 w Full HD darmowy, bo liczba fps-ów będzie niemal taka sama, jak bez włączenia tych dwóch technologii. Rozpoczęcie sprzedaży? Już 15 stycznia!

www.nvida.com

PlayStation 5 i kolejne przecieki

A konkretnie dwa: o pamięci oraz wydajności. Tej pierwszej ma być bowiem 8 lub 12 GB, a więc tyle, co w obecnej generacji (odpowiednio w PS4 i Xboksie One X). Tak twierdzi Marc-Andre Jutras, odpowiadający za grę Hellpoint, przy czym tyczy się to zarówno PS5, jak i nowych Xboksów. Kruczek? Chodzi o pamięć główną, do której tym razem dołożona zostanie także pamięć graficzna (obecne konsole mają ją współdzieloną), której będzie pewnie 8 GB. Ma to sens, bo pozwoli obniżyć koszty i zwiększyć wydajność, a przy okazji jeszcze bardziej zbliży konsole do pecetów. Za przeciek odnośnie do wydajności odpowiada zaś analityk Michael Pachter, według którego PS5 będzie zdolne do generowania obrazu 4K i będzie miało wsparcie dla 240 fps-ów oraz gogli VR. Cóż, 4K przy 240 fps-ach to bzdura, nie ma takich kabli ani wyświetlaczy. Ale już gogle VR z ekranami 120 Hz (co razem daje 240 fps-ów) – tak, to ma sens, skoro obecnie w dużych zestawach VR mamy wyświetlacze 90 Hz.

www.playstation.com

Genesis Radon 720

Cena: 140 zł | Dostarczył: Genesis | www.genesis-zone.com/pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 200 mm • **Sposób podłączenia:** gniazdo USB-A • **Wbudowany mikrofon:** nie, odłączany na pałąku • **Inne:** analogowa regulacja głośności, podświetlenie jednokolorowe (czerwone), wirtualne 7.1, zgodność z PC i PS4 • **Waga:** 325 g

To propozycja dla graczy z niezbyt zasobnym portfelem, ale poszukujących wygodnych słuchawek o efektownym wyglądzie i niezłym brzmieniu. **Za niespełna 150 złotych dostajemy sprzęt zbudowany z materiałów bardzo dobrej jakości**, z pałąkiem regulowanym za pomocą stalowej linki. Początkowo byłem, przyznaję, sceptyczny wobec tego rozwiązania, jednak nawet podczas wielogodzinnych posiedzeń nie odczuwałem dyskomfortu z powodu założonych słuchawek. To największa zaleta Radon 720, jednak przy tym naprawdę nieźle grają, choć brzmienie jest nieco płaskie.

Ze względu na słabe wytłumienie przy maksymalnej głośności słuchawki zamieniają się niestety w głośniki – mimo zamkniętej konstrukcji. Na szczęście same izolują od otoczenia bezbłędnie. Mikrofon wpinany do jednej z muszli w zupełności wystarczy do porozumiewania się w grach online, a oprogramowanie dodane do urządzenia pozwoli na zmianę wielu ustawień... kiedy już ogarniemy nieco nieczytelne menu. Po wielogodzinnym użytkowaniu **mogę bez wahania polecić Genesisy – w tej cenie trudno o coś lepszego**. Dość napisać, że poważnie rozważałem, czy nie zamienić na nie moich wysłużonych SoundBlasterów. ■**Ninho**

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo wygodne • bardzo dobra izolacja od otoczenia • niezłe brzmienie...**

➖ **...choć nieco płaskie • fatalne wytłumienie dźwięku**

OCENA 8

Hiro Omili

Cena: 100 zł | Dostarczył: Hiro | hiro.com.pl

PARAMETRY • **Typ:** brak danych • **Charakterystyka kierunkowości:** wszechkierunkowa • **Przenoszone częstotliwości:** 50 – 16 000 Hz • **Długość kabla:** 1,5 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** w zestawie statyw i odłączany kabel USB w oplocie tekstylnym • **Rozmiar:** 195 x 48 x 40 mm (bez statywu) • **Waga:** 120 g (sam mikrofon), 210 g ze statywem i kablem

W przeszłości miałam do czynienia z innymi mikrofonami Hiro – Ichos i Miló – ale żaden z nich nie zrobił na mnie na tyle pozytywnego wrażenia, by ująć go w zestawieniu sprzętów do streamowania. Tym razem rodzima firma wypuściła model Omili, który okazuje się **naprawdę przyzwoitym mikrofonem do rozpoczęcia zabawy z YouTube'em czy Twitchem**. Podczas gdy wiele urządzeń z wbudowaną redukcją szumów zniekształca głos, Omili nie robi tego drastycznie. Niestety izoluje niechciane dźwięki tła kosztem głośności – i właśnie to jest najpoważniejszą wadą mikrofonu, którą za pomocą grzebania w windowsowych ustawieniach poziomów da się wprawdzie zniwelować, ale niezbyt mocno (nie pomaga brak dedykowanego oprogramowania). Wszystko to ma jednak pewną zaletę – dzięki niskiej głośności nowy Hiro dobrze radzi sobie z wysokimi dźwiękami, gorzej z dmuchnięciami i pyknięciami. **W zestawie znajduje się lekki statyw**, któremu przydałaby się możliwość dociążenia oraz regulacji wysokości mikrofonu. Plusy za solidny kabel w oplocie tekstylnym i niewygórowaną, jak na taką redukcję szumów, cenę. Profesjonaliści naturalnie nim wzgardzą, ale oni też od czegoś zaczynali. ■**9kier**

PODSUMOWANIE

➕ **redukcja szumu • solidny kabel w oplocie (odłączany) • niska cena**

➖ **cichy • brak możliwości regulacji wysokości mikrofonu • brak dedykowanego oprogramowania • bardzo lekki dołączony statyw**

OCENA 7+

Lenovo Y Gaming Mechanical Switch Keyboard

Cena: 200 zł | Dostarczył: Lenovo | www.lenovo.pl

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 20 • **Programowalne klawisze:** 6 • **Długość kabla:** 1,5 m • **Sposób podłączenia:** 1 x USB (klawiatura) + 1 x USB i 2 x mini-jack (przejściówki dla peryferiów) • **Podstawka pod nadgarstki:** odłączana • **NKRO:** 10KRO • **Inne:** przełączniki mechaniczne Kailh Red (50 mln naciśnięć), podświetlenie (czerwone, dwie strefy), tryb gra, tworzenie makr bez instalacji softu • **Wymiary:** 520 x 190 x 38 mm • **Waga:** 1,5 kg

Zaskakująco atrakcyjny stosunek jakości do ceny.

Już na pierwszy rzut oka widać, że to sprzęt dla graczy. **Duża liczba dodatkowych klawiszy** przyda się jednak także na co dzień, bo są wśród nich nie tylko dedykowane makrom (sześć – nie trzeba instalować softu, by zmienić ich działanie), ale również do sterowania multimediami i czerwonym podświetleniem, które ma pięć poziomów jasności i może obejmować wszystko lub tylko WSAD i kursory. Główne klawisze mają standardowe ułożenie i kształt, a wykorzystują przełączniki mechaniczne Kailh Red. Co ważne, naraz można nacisnąć co najmniej 10 klawiszy (10KRO). W zestawie jest podstawka pod nadgarstki, w klawiaturę wbudowano także gniazdo USB oraz dwa mini-jacki. To przejściówki, trzeba więc podłączyć dodatkowe wtyczki do płyty głównej, za to działa to zawsze i wszędzie. Jedyny minus tego rozwiązania to dość gruby i mało elastyczny kabel – ale tragedii nie ma. Zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę cenę. 200 złotych (tyle kosztowała Y Gaming w trakcie testów, choć niestety bywa też nawet dwukrotnie droższa...) za pełnowymiarową mechaniczną klawiaturę to bardzo dobra cena. Nawet jeśli od czasu do czasu coś w niej skrzypnie, bo to zdarza się przy szybkim pisaniu nawet w znacznie droższych modelach. ■**Allor**

PODSUMOWANIE

➕ **10KRO • przełączniki Kailh Red • regulowane podświetlanie makra • solidna konstrukcja • gniazdo dla myszy i słuchawek • dołączona podkładka**

➖ **mało subtelny wygląd • w testowanym egzemplarzu czasami któryś z klawiszy sobie skrzypnie**

OCENA 9

Nowe na rynku

Adata XPG GAMMIX S11 Pro
Najmocniejsza wersja SSD-ka dla graczy. Obsługuje złącze PCIe 3.0 x4, NVMe 1.3, ma pamięć TLC z inteligentnym buforem SLC oraz DRAM, a także radiator, który zapewnia o 10 stopni niższą temperaturę. Transfery to 3,5 GB/s przy odczycie, 3,0 GB/s przy zapisie. Gwarancja: 5 lat.
Cena: 280 zł (240 GB), 480 zł (480 GB), 1200 zł (960 GB)
www.adata.com/pl

Razer Turret for Xbox One
Pierwszy oficjalny zestaw dla Xboksa One, który w końcu doczekał się wsparcia dla klawiatury i myszy. Bezprzewodowy, z pełnym podświetlaniem RGB, przełącznikami mechanicznymi, baterią na 40 godzin zabawy oraz myszą Mamba Wireless z sensorem optycznym.
Cena: 250 euro (około 1075 zł)
www.razer.com

Genesis Radium 600
Pojemnościowy mikrofon studyjny dla graczy i streamerów. Łączy się z pecetem przez USB, ma charakterystykę kardioidalną, przycisk wyciszenia, pokrętła regulacji czułości i głośności odsłuchu, a w zestawie jest walizka, podstawa i filtr pop, i gąbka.
Cena: 399 zł
www.genesis-zone.com

SilentiumPC Gladius GD6 TG ARGB
Dwukomorowa obudowa ATX z podświetleniem RGB składającym się z 21 oddzielnych, adresowalnych LED-ów. Jest zgodne z systemami ARGB producentów płyt głównych. W zestawie są też 3 wentylatory 120 mm, a maks. długość karty graficznej to 370 mm.
Cena: 229 zł
www.silentiumpc.com/pl

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Action Redaction starter pack: 1) streścić, o czym będzie to AR; 2) zaapelować o pisanie listów (wspomnieć, że można je słać na firmowy e-mail, na mój fanpage, a nawet tradycyjną pocztą), podkreślając, że bez nich nie będzie tej rubryki. (Mieć nadzieję, że kogoś ruszy sumienie!); 3) na koniec życzyć miłej lektury... OK, wszystko jest, możecie zaczynać! :)

TERAZ TO PRZESADZILIŚCIE!

Czyli antyfanowi z AR 13/2018 („Tu nie mam zagwozdki!") chyba się nie spodobało, jak mu odpowiedzieliśmy... sądząc z nagłówka maila (użyłem go jako tytułu tego tekstu) i komentarza „nie ma to jak jednostronna opinia". Zatem pora na jednostronny hejt w wersji 2.0.

Reklamujecie się jako spadkobierców kawaii wiec nie widzę tutaj nic nadzwyczajnego w kontynuacji cyklu wydawniczego oryginalnego „Kawaii" i „Mangazynu" (Mangazyn był odpowiedzią na to co zrobiono z „kawaii" dla starszych czytelników była to profanacja, co za tym idzie powinności wobec tego brać pod uwagę także ich grzeszki i ich nie powielać.

Jeszcze raz – Mangazyn nie był wydawany przez nasze wydawnictwo. To była zupełnie inna firma. Pretensje do nas, że tamci nie zwrócili prenumeratorom kasy po upadku pisma, mam za kuriozalne, oględnie mówiąc. Czujemy się w redakcji spadkobiercami kultury wywodzącej się z cywilizacji grecko-rzymskiej, więc, jak rozumiem, wedle ciebie odpowiadamy osobiście za ukrzyżowanie Chrystusa i zburzenie Kartaginy?

9kier: Jako zanurzeni w kulturze chrześcijańskiej powinniśmy też osobiście przeprosić potomków osób zabitych przez inkwizycję, a jako Polacy także regularnie biczować się w ramach pokuty za zachowanie niektórych władców.

MrJedi: Pomyłka, to nie magazyn dla ogrodników, my się nie zajmujemy przesadzaniem. Nie przesadzajmy więc, bo naprawdę nie ma co.

Ponadto czytelnicy z dłuższym stażem pamiętają inne pisma i zawirowania redakcyjne jakie im towarzyszyły, o ile z action plus związków nie możecie się wyprzeć to nie zapominajcie np Clicka i gdzie się podziała część redaktorów w nim pracujących po jego upadku?,

Gdzie się podziała ekipa Clicka? Rozeszła się, jak to bywa z redakcjami pism, które przestały istnieć, no co w tym dziwnego? Zresztą tak naprawdę z redakcji ubyła tylko jedna osoba, Czarny Iwan, reszta nadal pracowała w Bauerze, z tego, co pamiętam. I nie rozumiem, co ma Click i inne pisma do Mangazynu?

9kier: Zniknęli. MAGIA!

MrJedi: Magia i Miecio. Podobno mieli potomstwo: Lochę i Smoka Smugglera.

tak więc związki z innymi pismami które zniknęły z rynku to jednak nie tylko tematyka pisma (btw odwoływanie się do inkwizycji to jakby nie patrzeć odwołanie do religii – inkwizycja to fanatyczna wiara choć w rzeczywistości spora część ich grzechów to perfidna kalkulacja i dbanie o finanse nielicznych kosztem ludzi którzy nie zgadzali się ślepo z kościołem – bagno polityki i intryg np. poczytajcie o majątkach osób skazanych przez inkwizycję, równie dobrze powoływać się na islam i go krytykować nawet nie próbując przeczytać koranu, kłania się metodologia i karta praw człowieka i obywatela gwarantująca m.in wolność słowa i wyznania.

Za jakiś rok, jak zrozumiemy sens tego akapitu, coś na pewno mądrze (oby!) odpowiemy. O ile wcześniej nie rozwali nam on mózgów. (To i tak tylko cząstka tego, co napisał autor, ale pozwoliłem sobie resztę wyciąć w trosce o waszą równowagę psychiczną. Zwrócę tylko uwagę na to, że te dwa zacytowane powyżej akapity to tak naprawdę JEDNO ZDANIE. 0_0).

MrJedi: Zaprawdę powiadam wam, rytualne delete miało miejsce.

9kier: Ten strumień świadomości jest zbyt wartki, więc wychodzę z niego czym prędzej, bo jeszcze zacznę pisać bez znaków przestankowych i bez sensu.

Powołujecie się na obniżkę ceny pisma w numerze w którym cena powróciła do standardu dla nr z 1 dvd a to już wygląda trochę śmiesznie (cykl wydawniczy to jedno ale pewnie nikt nie sprawdził że publikujecie list w numerze w którym sami sobie zaprzeczacie),

Wiedzieliśmy, że ta podwyżka jest chwilowa i szybko powrócimy w rejony dyszki, ale wiem, że takie prymitywne tłumaczenie Ludzie, Którzy Wiedzą Lepiej, odrzucają z pogardą. I, oczywiście, masz rację, nikt z wielu ludzi czytających AR przed jego złożeniem nie zauważył, że pismo zdrożało. No ale tak to jest, jak się pracuje po pijaku.

ciekawe ile osób złapało się na tym że muszą wyłożyć więcej jak miało odliczone na zakupy określoną kwotę i z czegoś musieli zrezygnować.

Straszne. Nasza perfidia nie ma granic. A pomyśl, jak wiele osób mogło sobie niespodziewanie kupić różne rzeczy dzięki temu, że cena pisma została obniżona?

9kier: Nie chcieliśmy niczego innego jak tylko ukłuć czytelników szpikulcem chciwości w miękkie.

MrJedi: Jak już tak odjeżdżamy z dygresjami, to ja też wtrącę swoją: taka myśl mnie ostatnio naszła – nasi narzekający na cenę CDA ziomkowie nie mają problemu z wydaniem w barze dychacza na sikacza zwanego piwem, i to niejednego, ale gdy przychodzi wydać tę samą dyszkę na ponad sto stron świetnie napisanych artykułów, to już pojawia się problem. Ot, taka niemająca z powyższym nic wspólnego obserwacja.

Co do ilości reklam... (autor twierdził, że teraz jest ich dużo więcej niż kiedyś – dop. Smg) ***Akurat dysponuje starymi numerami więc***
– rok 2000 stron prawie 200, reklamy ok 40

Czyli reklam jest z 20%. OK.

– rok 2004 objętość pisma wynosiła ok 150 stron z czego na reklamy szło +-30

Czyli reklam jest nadal z 20%. Lecimy dalej!

– dla porównania najnowszy numer 13/2018 stron 130, reklam +-20 (reklamy niepełno stronicowe też zajmują miejsce a dokładne policzenie ile % strony zajmują na oko jest niemożliwe)

Robert Superczyński

To akurat żaden problem, bo reklamy „niepełnostronicowe" zajmują standardowo połowę, 1/3, a z rzadka 1/4 strony. (A stron jest 132). Ale do rzeczy. Oczywiście zupełnym przypadkiem wybrałeś numer okołoświąteczny, w którym jest zazwyczaj dwukrotnie więcej reklam niż zwykle, i porównałeś go ze standardowymi wydaniami CDA z przeszłości... Ale najlepsze w tym wszystkim jest to, że i tak wedle tego, co podałeś, w 13/2018 reklamy to ok. 15% objętości, czyli – jeśli mnie moja znajomość matematyki nie zawodzi – jest ich MNIEJ NIŻ KIEDYŚ. Antyfani, błagam, nie róbcie mi tego. Rzadko piszecie listy ostatnio, to chociaż byście się postarali z tym hejtem. Docinanie komuś, kto sam sobie strzela w kolano, nie sprawia mi specjalnej przyjemności...

Aha. Pominąłem cały akapit o naszych kosztach produkcji, bo autor tradycyjnie wziął je sobie ze swej odwrotnej strony medalu, udowadniając, że choć stanieliśmy, to zdrożeliśmy, bo więcej zdzieramy z czytelników marży itd. Bo w taki sposób, zakładając np. że liczba „pi" równa jest 7,45, a 2>4, można udowodnić wszystko.

MrJedi: Inteligentny hejt to też sztuka. Może chociaż zacznijcie kląć po francusku?

MÓJ PIERWSZY RAZ

Oto tracę swoje pisarskie dziewictwo pisząc do was ten list, jednocześnie zyskując zdolność mowy, w akompaniamencie chóru zakonników z pierwszego Fable'a który sobie właśnie puściłem, gry w którą miałem po raz pierwszy okazję zagrać właśnie dzięki wam, za co jestem notabene niezmiernie wdzięczny, nie macie pojęcia jak wiele dla 11-letniego mnie znaczyło móc zagrać w grę, w której mogłem zostać alfonsem. Nie żebym tylko to wyniósł z rzeczonej gry. Good times, good times indeed.

Veli

Ehm. Faple?

9kier: Korzystając z okazji, pochwalę się, że napisałam ostatnio pierwszy od lat „papierowy" list – i chyba powrócę do tej pięknej tradycji. Podobnie jak kiedyś przeżyłam chwilę stresu, czy nie zapomniałam czegoś włożyć do koperty, zanim ją zakleiłam. A co gorsza, w czasie 10 metrów między parkingiem i pocztą zaczął prószyć śnieg i rozmazał mi adres nadawcy! Jak on mógł!

ROZWAŻANIE O AI

Lubię wracać do poprzednich numerów CDA i rozbierać niektóre artykuły na czynniki pierwsze. Chodzi mi o ‚Sztuczne interpretacje sztucznej inteligencji' (CDA 04/18). Moja zmiana jednego tylko założenia z artykułu (mówiącego o tym, że za SI stoi algorytm i nudna, ale szybko liczona matematyka) na założenie, że byt inteligentny musi się zmieniać co do algorytmu swojego działania, a nie funkcjonować w zakresie tegoż algorytmu (to odróżnia inteligencję od przetwarzania danych), przyniosła fajne efekty.

Przede wszystkim – nie ma czegoś takiego, jak sztuczna inteligencja. Inteligencja albo jest, albo jej nie ma. Nie ma znaczenia, czy jej nosicielem jest twór białkowy (mózg) czy krzemowy (procesor). Względem siebie są tak samo prawdziwe czy tak samo sztuczne. Sztuczny lub naturalny jest tylko sposób kreacji (i to tylko pierwszego pokolenia). Natomiast byt inteligentny za nazwanie go sztucznym obraziłby się – i słusznie.

Cortana, GlaDOS i EDI cię popierają.

Druga rzecz – inteligencja to zdolność uczenia się i adaptacji. Oznacza to, że byt inteligentny zmienia się w czasie. W nośniku białkowym to zapamiętywanie, wnioskowanie, a potem dziedziczenie. Proces powolny, połączony z przenoszeniem wiedzy do następnego bytu (dzieci). W nośniku krzemowym może to być automodyfikacja kodu, realizującego inteligentny byt, lub modyfikowanie tysięcy (milionów) kopii w procesie swoistej ewolucji. Niezależnie od wybranej drogi proces ten będzie tysiące (miliony?) razy szybszy od ewolucji inteligencji opartej na nośniku białkowym. W krótkim czasie (np. kilku minut? Godzin?) w świecie cyfrowym może zostać podjęte miliony prób ulepszenia się (inaczej mówiąc, przeminą miliony pokoleń). Każde kolejne (udane, choćby kilka na miliony prób) pokolenie inteligencji opartej na nośniku cyfrowym będzie wypuszczało nowe, jeszcze inteligentniejsze pokolenia. Inteligencja oparta na białku szybko stanie się dla tej drugiej czymś na poziomie pierwotniaka, nie będzie za bardzo o czym rozmawiać. Już teraz nie rozumiemy, jak przebiega uczenie maszynowe, chociaż potrafimy je zainicjować. Jak będzie przebiegał proces uczenia się w którymś tam pokoleniu istot inteligentnych, które tenże proces będą projektować, nie będzie nam dane zrozumieć nigdy.

Czy jest się czego bać? Inteligencja oparta na białku – stanie się skamieliną, którą inteligencja oparta na nośnikach cyfrowych będzie (być może) chronić i pielęgnować, bardziej z sentymentu niż z jakiejś racjonalnej potrzeby. Lub przez zaniedbanie doprowadzi do jej zagłady, np. zużywając do ważnych badań cały tlen z kuli ziemskiej (w sumie jej zbędny). Dlaczego nie, my robimy to samo białym nosorożcom czy afrykańskim gorylom, zamieniając ich rodzime tereny w obszary przemysłowe – jednocześnie głosząc hasła ochrony zagrożonych gatunków. Starannie zapominając, że to my jesteśmy tym zagrożeniem, nawet jeśli nie mamy złych intencji.

Wojtek

9kier: Życzę sobie więcej takich listów!

Dobra, to ja idę sformatować dysk, tak na wszelki wypadek... Ale bardziej serio – AR, jak widać, to nie tylko miejsce, gdzie się wrzuca śmieszne listy, hejty i marudzenia, że kiedyś było lepiej, a dzisiaj gry są wtórne i za drogie. To także miejsce, gdzie czytelnicy mogą się dzielić swymi ciekawymi refleksjami na tematy wszelakie, byle osadzone w tematach growo-komputerowych. Bierzcie z Wojtka przykład! No i co myślicie na temat, który poruszył? Jakaś dyskusja? Polemika?

KONKURS GRZBIETOWY

Ogłaszamy doroczny konkurs na teksty stworzone z literek umieszczonych na grzbiecie rocznika 2018. Zasady są proste – używamy w tym celu tylko tego rocznika i nie można wykorzystać dwóch egzemplarzy tego samego wydania. (Uwaga – symbolu „@" można używać jako odpowiednika „a" lub „ą"). Fotki owych tekstów nadsyłajcie e-mailem na adres redakcji do końca 2019 roku. Autorzy opublikowanych na łamach AR tekstów otrzymają upominki.

Nadesłał Frans04

PAPKIN ACTION?

Nie zastanawialiście się czasem nad zmianą nazwy magazynu na Papkin Action? W nu-

COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Cosplayer: Shini Cosplay (www.facebook.com/ShiniCos, Instagram: shinfulness)
Postać: Darth Maul z „Gwiezdnych wojen"

Shini Cosplay to duet: ja (Nathalie) i mój chłopak. Cosplayem zajmujemy się profesjonalnie od roku. Postać nie potrzebuje chyba prezentacji... Był to ambitny kostium głównie ze względu na makijaż i protezy. Twarz zajęła nam trzy, cztery godziny. Największy problem to górna część głowy – trzeba było stworzyć realistycznie wyglądającą „łysinę" i przymocować do niej rogi, a potem bardzo starannie zamaskować miejsce, gdzie są przyklejone. Soczewki do oczu, makijaż – i gotowe! Miecze świetlne zostały kupione u Ultrasabers – bardzo drogie, ale warte każdego grosza.

merze 11/2018 naliczyłem 20 (sic!) tekstów autorstwa imć Papkina (jakość ich jest przy tym przednia jak zawsze. Nie przekazujcie tego autorowi bo gotów jeszcze pokraśnieć z dumy, uznać że życie to jednak ma cel i sens, w optymizm popaść, co wpływ na inwencję twórczą wpływ może mieć raczej zgubny).

Za późno. Przeczytał, pokraśniał z zadowolenia i szybko zażądał podwyżki. Bardzo naiwny jest ten nasz Papkin.

MrJedi: Oj, to podstawcie mu coś pod krzesło i tyle.

Jak by kto pytał, dlaczego teraz piszę o tym numerze, spieszę z odpowiedzią: otóż po narodzinach córki w kwietniu zeszłego roku jestem wciąż w trakcie nadrabiania zaległości czytelniczych. Postęp jest oszałamiający. Kupka zaległych numerów cd-action zmalała z dziesięciu do jedynie dwóch (pozostałe lektury pominę wstydliwym milczeniem). W niedługim czasie planuję nawet powrót do bycia nie tylko czytelnikiem, ale i nawet aktywnym graczem, co by powoli rozpocząć likwidację "kupki wstydu" liczącej już kilkaset pozycji.

Capt. Israel

No proszę, czyli mamy dowód, że gracze jednak czasem uprawiają seks!

9kier: Kupka wstydu, taki smutny i niepotrzebny koncept... Wyrazy współczucia – i nie tylko dlatego, że dziecko Ci się pewnie drze. ;)

Teraz ma inne kupki, niekoniecznie wstydu, do uprzątnięcia.

MrJedi: Oj tam, ja to bardziej postrzegam jako „kupkę przyjemności". U mnie w saloniku zawsze leży stosik „dyżurnych książek" (głównie o Japonii), po które (często losowo) sięgam w wolnej chwili, aby doczytać kilka kolejnych stroniczek. Sama przyjemność.

LUBIĘ WASZE JĘZYKI

Bardzo lubię literaturę i język polski sam w sobie, ale jaki ma to związek z CDA, bo przecież powinien mieć skoro to wysyłam? Otóż bardzo lubię czytać wasze artykuły nawet na tematy które mnie mniej interesują bo podziwiam język i sposób pisania redaktorów. Jest na fajnym poziomie i przyjemnie się z nim obcuje.

Tak, sprawny język autora czasem bardzo uprzyjemnia obcowanie. Z literaturą, rzecz jasna.

Jednak w każdym czasopiśmie następuje moment by otworzyć AR i poczytać listy od czytelników. Dziękuję wam za to, że czytając niektóre wypociny, dowiedziałam się że mózg naprawdę może boleć, przez to, co się zobaczy! No i życzę cierpliwości na przyszłość ;)

Marta

MrJedi: Już nieraz podkreślaliśmy, że redagowanie AR to ciężki kawałek klawiatury. Niejeden redaktor CDA próbując, popadł w szaleństwo.

Na co macie tu wiele dowodóóóóóóóóóóóów!!!!

KĄCIK SPRZĘTOWY

mam procesor intel core I 6-6500 czy pójdzie mi 32 GB bo czytałem wasze czaso pismo i niewiem

mytesz...

MrJedi: Zdecydowanie być może.

NA LISTY ODPOWIADAŁ TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION FORUM ACTIONUM

PRENUMERATA
EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 11 lutego 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

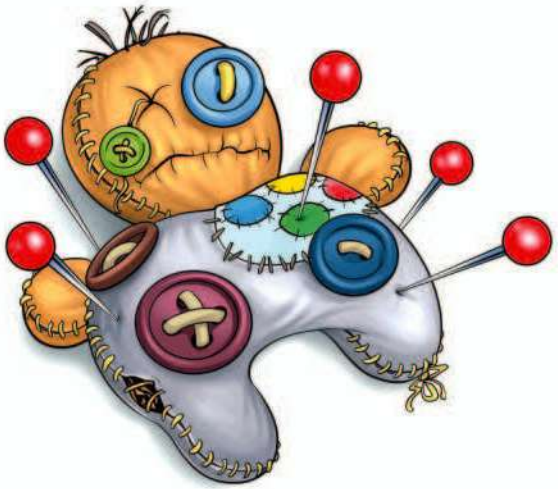
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Ogłaszamy, że od dzisiaj w języku polskim obowiązuje osiem przypadków. Ten ósmy to bezczelnik. Odpowiada na pytania: „kto?" (Activision) i „za co?" (za czerwoną kropkę, tzn. wskaźnik celownika kolimatorowego w Call of Duty: Black Ops 4, który trzeba sobie kupić za dolara). Rozważamy wprowadzenie dziewiątego przypadka, fakownika, odpowiadającego na pytania „komu?" i „jak bardzo?". Bardzo!

Bethesda banuje graczy oszukujących w Falloucie 76, ale może im zdjąć bana w zamian za napisanie wypracowania o szkodliwości cheatowania. OK, to my zagramy w Fallouta 76, jak Bethesda napisze wypracowanie o szkodliwości psucia marki i wypuszczania mocno niedopracowanego produktu.

Swoją drogą przedstawiciele Bethesdy poinformowali, że w styczniu wszyscy posiadacze Fallouta 76, którzy zalogowali się do gry przynajmniej raz w 2018 roku, otrzymają za darmo Fallout Classic Collection (czyli Fallout, Fallout 2 oraz Tactics). Domyślamy się, że to w ramach odszkodowania za uszczerbek na zdrowiu psychicznym.

Analitycy z firmy Vestor twierdzą, że Cyberpunk 2077 ukaże się w czwartym kwartale 2019 i w ciągu trzech miesięcy ludzie zakupią co najmniej 19 milionów egzemplarzy tej gry. My twierdzimy, że pojawi się w II kwartale 2020 i do końca roku sprzeda się 8,74 miliona egzemplarzy. Skąd wzięliśmy te wyniki? Też zajrzeliśmy do fusów po kawie, a co? Przypominamy, że definicja słowa „analityk" to: „człowiek, który w absolutnie przekonujący i logiczny sposób potrafi ci wyjaśnić, dlaczego jego poprzednia prognoza zupełnie się nie sprawdziła".

Wedle Australijczyków najlepszym RPG roku 2018 jest Detroit: Become Human. Przyjmujemy to bez zdziwienia. U nich wszystko jest postawione na głowie.

Tak jak nie ma Bożego Narodzenia bez choinki i świętowania Nowego Roku bez szampana, tak nie możemy pominąć dorocznej deklaracji Microsoftu o tym, że „w tym roku zamierzają znacznie mocniej skupić się na rynku PC". Rytualnej wypowiedzi dokonał Phil Spencer. Przygotowania do przyszłorocznej są już ponoć w toku.

Jak wspomina aktor wcielający się w Javiera Escuellę, obsada Red Dead Redemption II początkowo nie wiedziała, nad jakim projektem pracuje i dla kogo. Ale zorientowali się, bystrzaki, już po paru miesiącach! Lecz nie śmiejemy się z nich, bo styl tworzenia „do końca nie wiadomo właściwie czego" jest jednym z wiodących w branży, czego miniony rok w pełni zresztą dowiódł.

Po premierze bonusowej kampanii, Ostatni Tygrys, do Battlefielda V w internecie rozgorzała silnie nacechowana emocjonalnie dyskusja, czy powinniśmy w drugowojennych strzelankach grać Niemcami. My uważamy, że tak, jak najbardziej. Ale tylko pod warunkiem, że będziemy grali bardzo, bardzo kiepsko.

To brzmi jak słaby żart, ale gracze domagają się od Bethesdy, by przywróciła usunięty patchem błąd w Falloucie 76. Pierwotnie bowiem ukończenie zadania Feed the People powodowało, że nagrodę (puszkowany gulasz) otrzymywali nie tylko ci, co je właśnie zaliczyli, ale i wszyscy obecni w danym momencie na serwerze. Większość z graczy uważała, że to świadomy zamysł twórców, promujący ludzką solidarność (bo wszyscy odnoszą z tego korzyść), i nie spodobało im się naprawienie babola. Popieramy tę petycję, ale obawiamy się, że Bethesda spapra nawet ponowne zabugowanie swej gry.

Dwaj rodzimi amatorzy tytułów free-to-play włamali się do sklepu z grami i skradli... 57 pustych pudełek po grach. Jednego ze sprawców już schwytano, a że to nie pierwszy taki jego wyczyn, to grozi mu lag rzędu 10 lat. A trzeba było przed akcją zrobić sejwa...

Geralt zalicza kolejny gościnny występ – tym razem pojawi się w Monster Hunter World. Właściwy człowiek na właściwym miejscu. My czekamy na Geralta w Farming Simulatorze 20, gdzie zmierzy się z filokserą, czyli koszmarem winiarzy (w końcu wiedźmin ma winnicę w Toussaint).

W nowym sklepie Epic Games na życzenie twórców gier nie ma forów dla użytkowników, gdyż zdaniem twórców generują one „toksyczną atmosferę". I słusznie, po co psuć sobie weekend toksycznymi recenzjami i psującymi humor komentarzami tych marudów, którym się zakupione gry nie podobają...

Wiecie, że za kantowanie w grach można trafić do pierdla na dwa lata lub zapłacić grzywnę w wysokości ok. 62 000 zł? Na razie tylko w Korei Południowej, gdzie powyższe sankcje grożą za tzw. boosting w grach online. Więc spokojnie, u nas cziterzy nadal ryzykują głównie tym, że dowiedzą się od innych graczy bardzo wielu niefajnych rzeczy o swoich matkach.

10 grudnia, gdy Doom obchodził swe 25. urodziny, John Romero oficjalnie poinformował fanów, że jeszcze tego samego dnia „ogłosi nową grę". Ta okazała się darmowym zestawem nowych leveli i map do starego Dooma. No cóż, nie narzekajmy, bo mogło być dużo gorzej, np. sequel Daikatany.

Dużo wskazuje na to, że Rage 2 nigdy nie pojawi się na Steamie – będzie można pograć w niego, podobnie jak w Fallouta 76, tylko za pośrednictwem platformy Bethesdy. Nieszczęścia chodzą parami?

Dyrektor operacyjny Riot Games, Scott Gelb, został ukarany za wyjątkowo nieodpowiednie zachowanie wobec współpracowników. Wśród jego przewinień uwagę przyciągają szczególnie liczne przypadki pstrykania kolegom w jądra i puszczanie bąków w twarz. Gelb został wysłany na dwumiesięczny bezpłatny urlop oraz dodatkowe zajęcia edukacyjne. Oprócz tego dostał ponoć uwagę do dzienniczka i musiała po niego przyjechać mama. ***[Smg & enki]***

Już wiemy, dlaczego nie zrobiliśmy kariery w e-sporcie i na YouTubie. Mieliśmy nieprofesjonalne biurka!

GRA ROKU
Hej, wróci...
Cii!!!
Zaraz wybierze zwycięzcę!
No dobra. PORTAL 2
Wreszcie wybrał Grę Roku 2011.
Yyy, Co?
To nie była prosta decyzja.
A kiedy wybierze Grę Roku 2018?
Biorąc pod uwagę, że wyszło tyle świetnych gier...
DEAD BREAD REDEMPTION II
MR. HUNTER WORLD
WHACK OPS
Pewnie koło... 2035
PORTAL 2
GRA ROKU 2011
www.kinguin.net

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

HACK'N'SLASH • WIKINGOWIE • SZAŁ CIAŁ

18+ **PRODUCENT:** GAMES FARM **MULTI:** KOOPERACJA SIECIOWA ORAZ KANAPOWA NA WSPÓLNYM LUB DZIELONYM EKRANIE **PC:** WIN VISTA/7/8/10, INTEL DUAL CORE 2,1 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GT 640 2 GB

O tym, żeby po Vikings: Wolves of Midgard nie spodziewać się prawdziwego RPG(*), wiedzieliśmy jeszcze przed premierą tego wydanego ledwie kilkanaście miesięcy temu nordyckiego hack'n'slasha. Na szczęście już po niej okazało się, że nasi sąsiedzi ze słowackiego Games Farm nie ograniczyli się do przedstawienia doktryny wojennej grabieżców z Północy, ale również zgłębili tajniki ich mitologii. Dzięki temu w grze przychodzi nam mierzyć się także z najgorszymi wytworami wyobraźni tych nieustraszonych żeglarzy, a wszystko po to, by zapobiec ostatecznemu starciu bogów i olbrzymów – Ragnarokowi.

To ratowanie świata, jaki by ów nie był, rozpoczyna się w sposób dla hack'n'slashów typowy – od stworzenia wojownika lub wojowniczki, którzy zrządzeniem losu obwołani zostali wodzem jednego z pośledniejszych klanów wikingów. Zwykłemu określeniu wyglądu towarzyszy jednak także wybór ciekawszy: bóstwa opiekuńczego z nordyckiego panteonu, oferującego łaski w ramach drzewa talentów. Ten przy okazji służy też specjalizacji w ulubionej broni: dwuręcznej, tarczy czy łuku. Warto dodać przy tym, że wybór nie jest wiążący i krew przelewać można w trakcie gry w ofierze każdemu z pięciu bóstw, co ostatecznie pozwala graczowi skroić swojego własnego speca godnego pieśni skaldów.

Najważniejsza w Vikings: Wolves of Midgard jednak wciąż pozostaje **walka w systemie Grim Dawn, co oznacza, że jest to sieczenie i rąbanie w najlepszym stylu**. Nie przez to, że

REDAKCJA
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Daniel Bartosik
Zespół redakcyjny: Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Beata Haratym, Michał Sienkiewicz

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 517 06 00
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

Starcia 5-8 na jednego to w grze normalka.

Kombosy są dodatkowo nagradzane.

gra stanowi taktyczny ideał, bo choć faktycznie wymaga umiejętnego pozycjonowania – jest unik! – i skutecznego żonglowania cooldownami, to jednak zwykłych wrogów klepie się tu z marszu, ciesząc się brutalnymi finiszerami. Tym ostatnim służy także okazjonalne filmowe skupienie się kamery na rozpłatanej ofierze, po którym pozostaje tylko pozbieranie znajdziek. Jak na szanującego się hack'n'slasha zaś przystało, sprzętu różnych klas rzadkości sypie się niemało, jednak w odróżnieniu od większości gier gatunku tutaj wybory wcale nie muszą być łatwe i oczywiste.

Vikings: Wolves of Midgard wyróżniają się z tłumu także dzięki **arenowym walkom z bossami**. Ci bez wątpienia stanowią największe wyzwanie w grze – potyczki z nimi wymagają stosownych inwestycji w ekwipunek, a i tak zwykle kończą się na oparach zdrowia i szału, który zwiększa skuteczność bojową naszej postaci. Ciekawe bywa także dodane do eksploracji dodatkowe zagrożenie zewnętrzne, np. mróz, powodujący wychładzanie postaci i wymuszający powroty do ogniska. Właśnie dlatego nawet jeśli Vikings nie stanowi przełomu w swoim gatunku, to i tak pozostaje atrakcyjniejsze niż kolejna postać sezonowa w pewnej popularnej grze konkurencji.

(*) Także w sensie „Rabować, Palić, Gwałcić".

Uwaga! Klucz aktywujący grę Vikings: Wolves of Midgard w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 11 marca 2019, aktywowaną grę zachowasz na zawsze.

MUNIN

LOGICZNA • ROTACJE • MITOLOGIA NORDYCKA

7

PRODUCENT: GOJIRA **MULTI**: BRAK
PC: WIN VISTA/7/8/10, PROCESOR 2,33 GHZ, 512 MB RAM

Gra logiczna, wykorzystująca elementy mitologii nordyckiej. Munin to jeden z kruków Odyna. Złośliwy Loki wyrwał ptakowi pióra, a naszym zadaniem jest zebranie ich wszystkich na każdej z 77 plansz dziewięciu światów i powrót do Asgardu. Problem w tym, że plansze podzielone są na rotujące fragmenty, więc dotarcie do wszystkich piór wymaga myślenia przestrzennego i zwykle wielu prób.

Grafika ponura, łapaj za pióra.

Uwaga! Klucz aktywujący grę Munin w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 11 marca 2019, aktywowaną grę zachowasz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 11 marca 2019.

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Vikings - Wolves of Midgard © 2017 Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. Developed by Games Farm. Published by Kalypso Media UK Ltd. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.
Munin © Copyright 2014 Daedalic Entertainment GmbH and GOJIRA LDA. Daedalic and the Daedalic-Logo are trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved.

POZNAJ PC FORMAT EXTRA – JESZCZE WIĘCEJ WIEDZY O NOWYCH TECHNOLOGIACH CO DWA MIESIĄCE

nowa, niższa cena

32 strony o telefonach, powerbankach, gadżetach i aplikacjach dla Androida

jeszcze więcej praktycznych porad

testy, analizy i porównania sprzętu komputerowego

JBL CHARGE4 | WATERPROOF | DO 12 GODZIN PRACY | POWERBANK

JBL DARE TO LISTEN!

© 2018 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.